昭和62年6月12日発行(隔週金曜日発行) 第2巻 第12号 通巻25号 昭和61年5月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

No. 12 1987
6月12日号
特別定価300YEN

特別付録 親切なマップ+㊙攻略ガイド

「迷宮寺院ダババ」徹底研究だ！

すっぱ抜きでナムコの新作大紹介だぜ!!

ファミリーボクシング
ドラゴンスレイヤーⅣ

人気ゲームの裏ワザがいっぱい

禁断の秘技

最新ゲーム徹底解剖

- 所さんのまもるもせめるも
- スマッシュピンポン
- ヘラクレスの栄光
- プロゴルファー猿
- ブービーキッズ
- 月風魔伝
- アテナ
- Bugってハニー



ついに秘密のベールを脱いだ堀井雄二の最新アドベンチャーゲーム

「オホーツクに消ゆ」超ウルトラ速報!!


DOG
7
勇士の紋章
熱きコールに応えてあのディープダンジョンが帰ってきた！
数10年前・・・
勇剣士ラルの活躍によって魔王ルウから平和を取り戻したドールの街だったが、復活した魔王ルウによって、再び邪悪な空気に包まれていた。人々が神にむかって祈りをささげる中、今また勇剣士が甦る。
5月29日発売！
ついに全貌を見せた
甦りし
勇士の紋章！
史上最高の立体ロールプレイングゲーム！
Humming Bird Soft
企画・制作 ハミングバード・ソフト
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

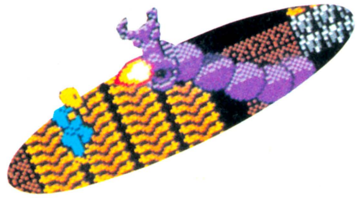

DOG
8
DOGから君への挑戦状
テクニックと知能に自信のない方にはおすすめできません。
磁界少年
メット・マグ
6月下旬発売!
ふとしたはずみでファミコンの電磁界に迷い
こんでしまったマグの前に立ちはだかる100の
迷路。そのすべてをクリアしなければ脱出は
できない。ファミコン史上に残る難解度で、
君のテクニックと知能に送る、DOGからの
挑戦状、これがメットマグだ。
豪華プレゼントが当たる!!
100面全面クリアした先着300名に、ナンバー
入りの終了認定証をもれなくさしあげます。
さらに抽選の上、
最新型液晶テレビ(50名)
が当たります。
詳しくはマニュアルをご覧ください。
soft office THINKING RABBIT
企画・制作 シンキングラビット
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
テレホン
ドッグニュース
ドッグの新しい情報が聞けるよ!
Tel 03-221-6000
SQUARE
発売元 株式会社スクウェア
〒104 中央区銀座3丁目11-13 TEL.03-545-3519
通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、必ず現金書留で
商品代金を㈱スクウェアまでお送り下さい。尚、送料は弊社で負担させていただきます。

CONTENTS



特別付録

完全攻略ハンドブック『迷宮寺院ダババ』



ファミ通スペシャル
ついにベールをぬいだ
『オホーツクに消ゆ』
独占速報!! 130

最新ゲーム徹底解剖

『ファミリーボクシング』全モードの紹介から対戦報告まで 16

『ヘラクレスの栄光』アイテムと武器の徹底紹介だッ! 36

プロゴルファー猿 22
Bugってハニー 28
ドラゴンスレイヤーIV 32
アテナ 40
ブービーキッズ 44
所さんのまもるもせめるも 48

新着ゲーム通信

『月風魔伝』ピカピカの最新情報! 96

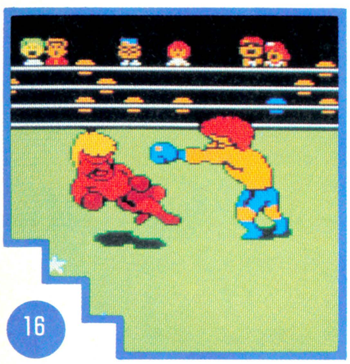
『スマッシュピンポン』ウワサのスポーツゲームに緊急接近 100

ムーンボールマジック 97
つっぱり大相撲 98
冒険浪漫 99
ヘクター 101
スーパーマン 102
モンティのドキドキ大脱走 102
エルナークの財宝 102
ゴルフ USコース 102
ゾイド 103
インドラの光 103

もくじ

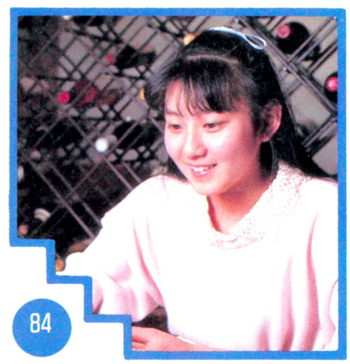
禁断の秘技

『愛戦士ニコル』ラウンドセレクト――106
『熱血硬派くにおくん』無限1UP公開!――107
『アルゴスの戦士』エルガ攻略法――108
『北斗の拳2』いきなりステージ4――112
『グリーンベレー』バグってピストル撃ち放題!――114
『ファミスタ』盗塁阻止の方法――117
ほか、裏ワザ、裏コマンドなど気になる秘技情報を満載!


16



32


84

ファミ通TOP30――4
クロスレビュー――10
ファミ通ソフトウエアレビュー――12
ファミ通読者プレゼント――64
スーパー出前一丁 守谷香ちゃんの巻――84
ビデオゲーム通信『ダブルドラゴン』――88
セガマークIII通信『魔界列伝』――92
ファミコンニューウェーブ――94

まんが・しあわせのかたち 桜 玉吉 62
ファミ道楽 65
ファミ通町内会 66
おすすめメディア 70
指・鍛練道場 72
アルゴリズム相談室 74
以下同文 76
伝言板 78
インフォメーション 81
ガバスシステム 124
レッツ玩具 138
大トロ倶楽部 片山まさゆき 140

新作ゲーム発売スケジュール表――104
カレンダー――105
ディスクレーベル――127
ゲーム別さくいん――144

COVER イラスト 松下 進 デザイン 山田 康幸

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

NUMBER 12
6月12日号

ファミコン通信 TOP 30

先週にひき続き、ナムコのソフトが3つの席にどーんといすわっている。このままだと、『ファミリーボクシング』、『ドラスレファミリー』が発売されたあかつきには、ナムコソフトのトップ5独占！　なんてことが実現する……かもね。



1 キン肉マン　キン肉星王位争奪戦

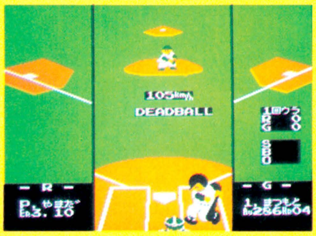


前回 —　前々回 —

バンダイ
3300円（ディスクカード）　2061

『キン肉マン』がファミコンゲーム化されたのはこれで2回目だけど、これは前作とずいぶん雰囲気が変わった。前のはキャラもかわいかったけど、今度はひじょーにリアル。敵も原作どおりの攻撃をしてくるぞ。

2 プロ野球ファミリースタジアム



前回 5　前々回 3

ナムコ
3900円（カートリッジ）　1263

こんなにがんばるソフトもめずらしいね。第3号で1位になって以来、とうとう10号連続でトップ5内に入り続けてるんだもんな。その上勢いもまだ衰えていないんだからすごい。これはもう表彰状もんだね。

3 さんまの名探偵



前回 2　前々回 2

ナムコ
4900円（カートリッジ）　1018

パソコンの昔のアドベンチャーゲームってファンタジーとかSF物とかが多かったんだけど、今では主流は推理物になってきてる。『さんま』をはじめ、ファミコンではこのタイプがほとんどなんだよね。

4 ファミリージョッキー



前回 1　前々回 —

ナムコ
3900円（カートリッジ）　978

『ファミリージョッキー』ってアクションゲームとしてもなかなか完成されているのだ。ふたりでやるとパワーアップアイテムの取り合いで熱くなること間違いなしなのだ。でも予想だけのモードがないのは残念だな。

5 北斗の拳2



前回 3　前々回 —

東映動画
5500円（カートリッジ）　596

前作とくらべるとキャラがずいぶんかっこよくなった『北斗の拳2』。今回もまた〝あべし〟を取ってパワーアップするんだけど、前にもどって集めようとすると、棒がドカドカ飛んでくるっていうのはシビアだね。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館トイパーク（東京 銀座）、キデイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）

● 5月29日付

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格	ジャンル	得点
6	6	—	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン 5500円(カートリッジ)	アクション	596
7	4	—	アルゴスの戦士	テクモ 4900円(カートリッジ)	アクション	593
8	12	5	ミッキーマウス	ハドソン 4900円(カートリッジ)	アクション	451
9	11	—	魔界島	カプコン 4980円(カートリッジ)	アクション	438
10	9	2	ドラゴンクエストII	エニックス 5500円(カートリッジ)	ロールプレイング	421
11	10	6	グーニーズ2	コナミ 4900円(カートリッジ)	アクション	389
12	8	—	新宿中央公園殺人事件	データイースト 3300円(ディスクカード)	アドベンチャー	328
13	—	4	ゴルフJAPANコース	任天堂 3500円(ディスクカード)	シミュレーション	281
14	22	18	スーパーマリオブラザーズ	任天堂 4900円(カートリッジ) 2500円(ディスクカード)	アクション	243
15	14	11	ポケットザウルス 十王剣の謎	バンダイ 5500円(カートリッジ)	アクション	181
16	7	—	森田将棋	セタ 5500円(カートリッジ)	テーブルゲーム	154
17	15	4	グリーンベレー	コナミ 4200円(ディスクカード)	アクション	153
18	13	—	愛戦士ニコル	コナミ 2980円(ディスクカード)	アクション	149
19	29	—	アルカノイド	タイトー 5400円(カートリッジ)	アクション	128
20	20	—	ウルトラマン	バンダイ 3300円(ディスクカード)	アクション	109

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格
21	—	—	ハオ君の不思議な旅	DOG 3400円(D)
22	19	10	ドラゴンクエスト	エニックス 5300円(C)
23	—	22	高橋名人の冒険島	ハドソン 4900円(C)
24	17	27	リンクの冒険	任天堂 2600円(D)
25	—	9	ファミリートレーナー	バンダイ 8500円(C)
26	26	21	タッチ	東宝 4900円(C)
27	—	—	4人打ち麻雀	任天堂 4900円(C)
28	18	—	風雲少林拳	ジャレコ 3200円(D)
29	16	8	レリクス暗黒要塞	ボーステック 4200円(D)
30	24	9	とびだせ大作戦	DOG 3400円(D)

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

アクション	アドベンチャー	ロールプレイング	シミュレーション
テーブルゲーム	パズル	教育	スポーツ

ディスクライター TOP 15

もう飽きてしまったゲームディスクを書き換えるか、残しておいて新しく買うかっていう事はやっぱりその人の性格しだいなんだろうね。もう2度とやる気が起こらないとは自分でもわかってるんだろうけど、どうしても書き換えることが出来ない。書き換えるとディスクライターにディスクの純潔を奪われてしまうような気がする。その上、入っているゲームと違うケースに収められるディスクのことを思うと、かわいそうでとても書き換えなんて……。なーんて考えてる君はきっとやさしい心の持ち主だね。それとは逆に、1枚のディスクカードを飽きるたんびにがんがん書き換えて、その都度ソフトのシールを重ねてはるもんだから、ディスクに入らなくなってしまった君。君はつまらないことにこだわらない、竹を割ったようなやつだ。まあどっちにしてもゲームで遊べりゃいいけどさ。

今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	—	スーパーロードランナー	アイレム	581
2	—	メルヘンヴェール	サン電子	429
3	1	エスパードリーム	コナミ	364
4	3	ディープダンジョン	DOG	203
5	—	ブリーダー	ソフトプロ	119
6	7	ザナック	ポニー	92
7	—	もえろツインビー	コナミ	86
8	2	ウルトラマン	バンダイ	82
9	—	きね子2	アイレム	78
10	8	プロフェッショナル麻雀悟空	アスキー	76
11	6	ゼルダの伝説	任天堂	70
12	—	謎の壁ブロックくずし	コナミ	63
13	5	バレーボール	任天堂	54
14	—	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	50
15	—	麻雀	任天堂	49

●協力店　伊勢丹百貨店(東京　新宿)、西武百貨店(東京　池袋)、博品館トイパーク(東京　銀座)、キデイランド(大阪　梅田)、近鉄百貨店(大阪　阿倍野)

ディスクライター書き換えソフト一覧表

書き換え予定のあるソフト

ソフト名	メーカー名	開始日
ウインターゲームズ	ポニー	5月17日
オトッキー	アスキー	5月22日
とびだせ大作戦	DOG	5月26日
ダーティペア	バンダイ	5月27日
アップルタウン物語	DOG	6月5日
レリクス暗黒要塞	ボーステック	6月5日
グリーンベレー	コナミ	6月5日
ココナワールド	ソフエル	6月5日
風雲少林拳	ジャレコ	6月12日
スマッシュピンポン	任天堂	6月14日
愛戦士ニコル	コナミ	6月18日
ゴルフJAPANコース	任天堂	6月21日
ゴルフUSコース	任天堂	6月21日
新宿中央公園殺人事件	データイースト	6月24日
キン肉マンII	バンダイ	6月24日
ハオ君の不思議な旅	DOG	6月30日
セクションZ	カプコン	7月24日
プロゴルファー猿	バンダイ	7月24日
勇士の紋章	DOG	7月24日
迷宮寺院ダババ	コナミ	7月24日
マイケルのEnglish大冒険	スコーピオン	未定
ナゾラーランド2	サン電子	未定
リフレクトワールド	イーストキューブ	未定
Dr.CHAOS	ポニー	未定
エアーフォートレス	HAL研究所	未定
上海	サン電子	未定
トップルジップ	ボーステック	未定
タイタニックミステリー	学研	未定

現在書き換えのできるソフト

ソフト名(メーカー名)

片面使用のソフト
- スーパーマリオブラザーズ(任天堂)
- ゴルフ(任天堂)
- ベースボール(任天堂)
- サッカー(任天堂)
- テニス(任天堂)
- 麻雀(任天堂)
- スーパーマリオブラザーズ2(任天堂)
- バレーボール(任天堂)
- プロレス(任天堂)
- オセロ(河田)
- ザナック(ポニー)

両面使用のソフト
- ゼルダの伝説(任天堂)
- 謎の村雨城(任天堂)
- メトロイド(任天堂)
- 光神話パルテナの鏡(任天堂)
- ガルフォース(HAL研究所)
- デッドゾーン(サン電子)
- もえろツインビー(コナミ)
- リンクの冒険(任天堂)
- 謎の壁 ブロックくずし(コナミ)
- ブリーダー(ソフトプロ)
- 水晶の龍(DOG)
- きね子(アイレム)
- ナイトロアー(ジャレコ)
- ディープダンジョン(DOG)
- 麻雀悟空(アスキー)
- エレクトリシャン(ケムコ)
- きね子II(アイレム)
- ナゾラーランド(サン電子)
- ウルトラマン(バンダイ)
- エッガーランド(HAL研究所)
- エスパードリーム(コナミ)
- スーパーロードランナー(アイレム)
- メルヘンヴェール(サン電子)

※なお、イマジニアの『銀河伝承』、『消えたプリンセス』、『聖剣サイコカリバー』、ビーピーエスの『囲碁　九路盤対局』、およびサン電子の『アディアンの杖』、『地底大陸オルドーラ』は、ディスクライターに設置される予定はありません。

●5月29日付

U.S.A. TOP 10

今回	前回	ソフト名	価格	ジャンル
1	2	スラローム(SLALOM)	$24.95	
2	5	ベースボール(BASEBALL)	$24.95	
3	3	魔界村(GHOSTS'N GOBLINS)	$24.95	
4	1	プロレス(WRESTLING)	$24.95	
5	—	ハイパーオリンピック(TRACK AND FIELD)	$24.95	
6	5	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS.)	$24.95	
7	8	戦場の狼(COMMANDO)	$24.95	
8	10	グラディウス(GRADIUS)	$24.95	
9	9	エキサイトバイク(EXCITE BIKE)	$29.95	
10	—	ゴルフ(GOLF)	$24.95	

●協力店　F.A.O. SCHWARZ

ごらんのとおり、今週のナンバー1は『スラローム』に決定。季節はずれのスキーゲームが、ダントツで売れてるってわけだ。日本じゃまだ発売されてないけど、待ってれば、きっといつか発売される、かも、ね。わかんないけど……。ところでアメリカの人って、どーしてこうスポーツもののゲームが好きなんでしょうね。今週のランキング中、6本もスポーツものですよ。



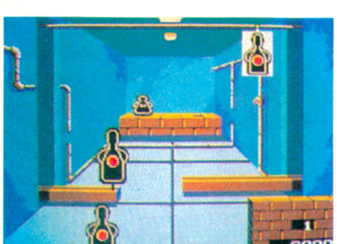
FROM SAN FRANCISCO

海外特派員レポート

ヘロー！　トムだよーん。こんちは。日本の人がハローっていうでしょ、あれってさ、本当はヘローって発音した方が、どっちかっていうと正しいんだよね。知ってた？　じゃいっしょにやってみましょう。ヘロー！　そうそう、おじょーずね。

さーて今週は、またまたセガ・マスターシステムのトップ10をやってしまったのだ。たまには、海のこっちのセガ情報も、面白かったりするでしょ。

ところでね、8位に『ザ・忍者』っていうゲームがランクインしてるけど、アメリカでは、今ちょっとしたニンジャブームなのだ。このまえも、ボクがストリートを歩いてたら、忍者姿のやつがワキを走り抜けていきました。ナニ考えてんのか知らないけど、カッコよかったなー。



←ランキングには入ってないけど、こんなゲームも発売されている。光線銃ゲームの"マークスマンシューティング"。

セガ・マスターシステム TOP 10

1. アストロウォリアー ASTRO WARRIOR
2. ダンプ松本 PRO WRESTLING
3. アクションファイター ACTION FIGHTER
4. スペースハリヤー SPACE HARRIER
5. F-16 ファイティング ファルコン F-16 FIGHTING FALCON
6. チョップリフター(日本未発売) CHOPLIFTER
7. ザ・サーキット WORLD GRAND PRIX
8. ザ・忍者 THE NINJA
9. ファンタジーゾーン FANTASY ZONE
10. ランボー(日本未発売) RANBO

●5月29日付

読者が選ぶ TOP 20

前号のこのページで、下の"読者のご意見板"にのるコツを少し紹介したんだけど、今週はもっとくわしく教えてしまうのだ。最も重要と思われるのは、このページの担当者の好きそうな内容にするってことだな。この担当者というのが、毒舌でゲームの悪口をいうのが大好きというとんでもない野郎なわけだ。といってもただ悪口を書いてくれればいいってものじゃない。やはり誰も否定のできない事実がないとだめなんだな。あとは君のセンスしだいだ。期待してるぞ！

読者のご意見板

●僕の父は『本将棋』でコンピュータに２枚落としてもらって495手でやっと勝ったという超人です。僕はとっても鼻が高い！

宮城県　阿部進　13歳

●ナムコの"ファミリーシリーズ"は大好きだ。あきないし、楽しめる。これからどんどん出してほしい。

千葉県　芝野高章　12歳

●この前、「ファミリージョッキー」を手に入れました。単純でそんしたなー、と思っていたけど、"リュウヘイキネン"へ行ったら、そのおもしろいこと……。もーやめられまへん。

青森県　渡場雄　12歳

●『グリーンベレー』とか『セクションＺ』とか『ゴルフ JAPAN コース』とか、ディスクでもやっと面白いゲームがでてきたとゆーのに、うちにはディスクシステムは無いんだよ！

広島県　小道一美　会員番号821198　17歳

●はっきり言って『新宿中央公園殺人事件』のけいこはベーしっ君の母親に似ている。

埼玉県　綿貫泰　12歳

●『さんまの名探偵』を３日で解きました。たったの３日だったけど、その間は燃えてがんばったのでとても充実していた。まさに4900円分の価値があったと思う。

岡山県　鈴木雅典　12歳

●「さんまのめんたいて」と５回言ってから、「さんまの名探偵」と言おうとすると、「さんまのめんたんてい」となる。

広島県　平山恒久　会員番号805355　13歳

●５月29日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	1	ドラゴンクエストII	エニックス	2007
2	2	プロ野球ファミリースタジアム	ナムコ	496
3	3	さんまの名探偵	ナムコ	411
4	5	ゴルフJAPANコース	任天堂	317
5	6	リンクの冒険	任天堂	288
6	10	ゼルダの伝説	任天堂	224
7	16	⇧ファミリージョッキー	ナムコ	222
8	8	ドラゴンクエスト	エニックス	172
9	4	グーニーズ2	コナミ	150
10	9	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	92
11	—	新宿中央公園殺人事件	データイースト	89
12	7	アルゴスの戦士	テクモ	83
13	14	ディープダンジョン魔洞戦紀	DOG	70
14	12	北斗の拳2	東映動画	68
15	13	闘いの挽歌	カプコン	59
16	16	ザナック	ポニー	50
17	19	ドラゴンボール 神龍の謎	バンダイ	43
18	—	飛龍の拳	日本ゲーム	39
19	—	聖剣伝説	DOG	39
20	11	エスパードリーム	コナミ	37

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点	今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ドラゴンクエストII	27126	11	9	ディープダンジョン魔洞戦紀	1123
2	2	プロ野球ファミリースタジアム	8330	12	11	エスパードリーム	999
3	3	リンクの冒険	4595	13	12	たけしの挑戦状	893
4	4	ドラゴンクエスト	4246	14	15	闘いの挽歌	889
5	5	ドラゴンバスター	1813	15	17	ザナック	871
6	7	ゴルフJAPANコース	1464	16	13	ドラえもん	856
7	6	グーニーズ2	1319	17	14	火の鳥 我王の冒険	848
8	⇧16	さんまの名探偵	1238	18	18	ドラゴンボール	824
9	10	ゼルダの伝説	1221	19	19	迷宮組曲	683
10	8	光神話パルテナの鏡	1146	20	20	飛龍の拳	629

ビデオゲーム TOP 10

今週も『アウトラン』が1位なのだ。セガマークIII用に移植されることが決定したから、ゲーセンでお金をつぎこんでいる人は、今のうちにセガを買っておこう。7位の『ファミスタ』は、ファミコンと同じゲームのVSシステム版なのだ。前回9位の『エイリアンシンドローム』も2位まで浮上してきた。キャラのグロさは日本一!?というこのゲームは、編集部内でも田尻氏をはじめ多くの人間をとりこにしてはなさないのだ。

注目ソフト



第10位
ダライアス
ぜひともファミコンに移植してほしいゲームだ。とはいうものの、やっぱり無理だろうなー。

●5月29日付

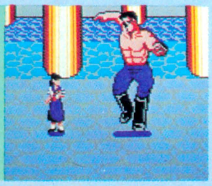
今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	1	アウトラン	セガ	1851
2	9	エイリアンシンドローム	セガ	1581
3	3	妖怪道中記	ナムコ	1320
4	—	飛翔鮫	タイトー	1053
5	—	WEC ル・マン24	コナミ	982
6	—	ラスタンサーガ	タイトー	781
7	—	ファミリースタジアム	ナムコ	728
8	10	対家麻濡感(ハウスマヌカン)	ニチブツ	565
9	5	アルカノイド	タイトー	432
10	2	ダライアス	タイトー	398

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店(東京　巣鴨)、プレイシティキャロット笹塚店(東京　笹塚)、テクモファンシティ(東京　水道橋)、スペースシップ(東京　渋谷)、なんばシティビッグキャロット(大阪　なんば)、プレイシティキャロット表町店(岡山　表町)、ハイテクセガ天満(大阪　天神橋)

セガ TOP 10

ついに『ロッキー』が発売されたのだ。うーん、やはりすごい、動きがすばらしくいいのだ。試合のときはもちろんだが、トレーニングでも、でかいロッキーがびしびしパンチをくり出してくれるのだ。この動きを見ずにセガは語れないぞ。対戦相手は3人と少ないが、ドラコの強さは尋常ではない。エンディングはそう簡単には見せてくれないのだ。あとロッキーのトランクスが変わったり、細かいところも見逃せないぞ。

注目ソフト



第2位
スケバン刑事(デカ)II
陽子ちゃんはカワイイけど、やっぱり由貴ちゃんのほうがいい。でも唯ちゃんも捨てがたいなー。

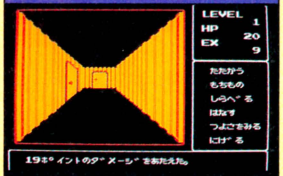
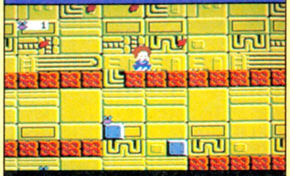
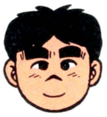
●5月29日付

今回	前回	ソフト名	対応機種	得点
1	—	ロッキー	マークIII	1481
2	—	スケバン刑事(デカ) II	マークIII	1152
3	3	スーパーワンダーボーイ	マークIII	897
4	2	ウッディポップ	マークIII	875
5	4	ダブルターゲット	マークIII	761
6	1	ロレッタの肖像	全機種	581
7	10	スペースハリアー	マークIII	532
8	6	ブラックオニキス	全機種	483
9	—	ファンタジーゾーン	マークIII	403
10	9	アレックスキッド	マークIII	390

●協力店　伊勢丹百貨店(東京　新宿)、西武百貨店(東京　池袋)、博品館トイパーク(東京　銀座)、キデイランド(大阪　梅田)、近鉄百貨店(大阪　阿倍野)

お買い物に便利 新作ゲーム

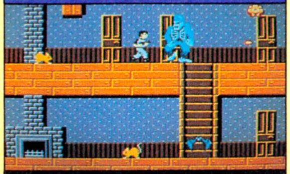
きたぞきたぞ！　ここのところドドーンときちゃっているのだ。何がきてるかって？

作品 / 評論家	勇士の紋章	スマッシュピンポン	Bugってハニー	ナゾラーランド2
				
	DOG 3400円 ディスクカード 5月29日発売	任天堂 2500円 ディスクカード 5月30日発売	ハドソン 5500円 カートリッジ 6月5日発売	サン電子 2980円 ディスクカード 6月12日発売
東府屋ファミ坊  先日、また冷凍松茸をいただいた。冷凍してから7カ月。香りって逃げないものなんだね。	[6] ロールプレイングってのは、やっぱりシナリオがすべてだと思うのね。これからのロールプレイングは、やっぱりよりアドベンチャーの方向に集むべきだと思う。逆にいえば、戦闘部分をヌキにしても、謎解きだけで楽しめるようなもの、『勇士の紋章』の場合、あと2歩ってとこかなあ。	[8] ピンポンという素材自体がものすごくマイナーだから、どの程度うけるかわからないが、ゲームの作りは、とてもいい。ゲームが下手な人も、下手なりに遊べるように作られているのは、すごいと思う。ただ、ゲームの舞台がずっと卓球台だから、変化がない。まあ、仕方がないのかな……。	[6] いつかはこういうゲームが出るんじゃないかな、と思ってたんだけど、やっぱり出たね。つまり裏面をフィーチャーしたゲームだ。ただ、このゲームの場合は表と裏の比率が1対9くらい。圧倒的に裏面をプレイしている時間が多い。どうせなら裏面だけのゲームにしたらよかったのに……。	[7] マイナーなソフトなんだけど、けっこうマニア受けしてるのが『ナゾラーランド』。Iが気に入った人なら、IIもおすすめだ。ファミ通TOP30の1位はまず取れないだろうけど、でもこんなソフトは必要だと思う。ファミコンゲームの新境地になるかもしれないからね。今後にも期待っ!!
水野店長  いつもいつもなんだかんだ言ってるけど、やっぱりいちばん好きなのは、そこらにいる犬だ。	[7] 『ディープダンジョン』に関しては、私はあまりいい印象はなかった。このクロスレビューでも、けっこうな批評を書いたことを記憶している。で、『勇士の紋章』だ。前作にくらべたら、はるかにこっちの方がいいできで、私はホッと胸をなでおろしたのだ、これならユックリ楽しめそうだ。	[9] ついに出た卓球ゲームなのだ。卓球のあのチョコマカしたテクニックや、スピード感といったものが、実にうまく表現されていてすばらしい。そして、それよりなによりも、どんな人でもすぐにプレイできてしまう操作性のよさ。こいつはタダモノではない。私も、のめりこんじゃいそうだ。	[7] このゲームは、表面よりも裏面の方が面白い。ひょっとして、『アルカノイド』よりも面白いかもしれない。でも、その裏面がどーゆーゲームなのか、今ここでは書けないんだよね。コマったコマった。買ってみてのお楽しみってとこですか……。それにしても、表っかわはつまんないなー。	[8] これは、ハッキシ言って好きです。ハンドメイドな雰囲気がプンプン伝わってきて、入ってるゲームはけっこうショボいんだけど、なぜかココロひかれてしまうのだ。とくに、読者からのおたよりコーナーはエライ。『ファミ通』でも、こーゆーやつ出したかったなーって感じのソフトなのだ。
森下万里子  日本の犬が日本人の目しているように外国の犬は外人の目をしているって知ってますか？	[8] 前作『ディープダンジョン』の続編です。今回おもしろいのは、その『ディープダンジョン』で成長させた主人公を、そのままとまではいかないけれど、いかすことができるということ。前のディスクを読み込ませる機能がついているのです。これってすごいなあ。前回の苦労が実るってとこね。	[9] 操作に慣れるまでは、ちょっと大変かもしれないけれど、でも逸品です。『テニス』に比べてずっと声もよくなっているし！　それにしても、人の姿はなく手だけで戦うのって、最初はびっくりしたけど、よく考えてみると、この方がより自分が打っている、という気にさせるんですよね。	[8] 最初のハニーが出てくるステージがなんたって好きだな！だっておいしそうなお菓子の家がいっぱい出てくるんですもの。ハニーの武器がキャンディというのも夢があっていいな。でもこのゲームのポイントは何といっても裏面よね。裏ワザを使って裏面に進むと、なんと×××の世界なのです。	[7] 創刊号に引き続き、第2号も出ちゃった『ナゾラーランド』。ゲームを雑誌に見たてて、内容盛りだくさんに構成しているところが何ともニクイです。パズルあり、クイズあり、アドベンチャーありという、〝お子様ランチ〟的つまみぐい要素が、回転の速い現代っ子を飽きさせないポイントですね。
ガスコン金矢  し、知らなかった。それじゃギニアの犬はサンコンさんみたいな目をしているのだろうか!?	[6] 『ディープダンジョン』の続編ということで、前作でセーブしてあるキャラを読み込み、『勇士の紋章』で使うことができる。一見するとウレシイ機能のよーだが、よく考えると『ディープダンジョン』を『勇士の紋章』に書き換えることができなくなる。うーむ、商売上手だなぁ、と思うのです。	[9] やはり、こーゆー単純なゲームは面白いな。ただ単純なだけではすぐあきてしまうけど、バランスとかラケットの動きとかがすごくいいのだ。本物のピンポンをやってるよーに錯覚をしてしまうほどよくできている。いわゆるスポーツもののひとつとして息の長い作品になるのは間違いないね。	[6] ええっ、裏面のこと書いちゃいけないのォ!?　それじゃこのゲームの50パーセントも伝わらないよ。ま、裏面と言っても、昔ながらのゲームが入っているだけだけどね。どーゆーわけか、こっちのほうが面白いというウワサ。これじゃ高橋名人の立つ瀬がないんじゃなかろうかと思うのです。	[8] パズルが2本、クイズ、物々交換のシミュレーション、アドベンチャー、ナゾラーBOXと称したお便りコーナーなど創刊号と比べると内容もグッと充実してきた。こーゆーちょっとしたプログラムってのめり込んじゃうものがあるんだよね。これからもこの調子でどんどん出し続けて欲しい。

クロスレビュー

んもー、何言ってるんだよ。新作ゲームのことにきまってるでしょ！　いやとにかく、なかなかの粒ぞろいなんだよね。

Dr.CHAOS



ポニー　2900円
ディスクカード
6月19日発売

4 横スクロール型のアクションゲーム。アドベンチャー面が入ってたりして、まるで『グーニーズ2』みたいだった。アドベンチャー面にしても、ディスクならたくさんのメモリがあるんだから、もっと壁のパターンを凝ってほしかった。あとカタカナのコマンドも、読みにくかったな……。

7 ファミコン初のホラーゲームっていうことだけど、ホラーちゅうのはこんなもんやおまへんで……ヘヘヘ、デハハハ。ま、ファミコンでホラーっていっても、あんましドギツイことできないしね。ゲームは、フツーのアクションアドベンチャーでした。タイトル画面のできは、とてもすばらしい。

7 アドベンチャーシーンとアクションシーンが分けられているところが、このゲームのおもしろいところですね。万理子のようにアクションが苦手な人にとっては、とてもありがたいのです。背景にしても敵キャラにしても、とても不気味なふんいきをかもし出していて、うまくできています。

6 タイトルデモがなかなか凝っているね。アクションタイプのアドベンチャーなんだけど、コマンドが"アケル"や"トル"など、アドベンチャーの元祖『ミステリーハウス』をほうふつさせるものがあるかと思えば、また全体の雰囲気として『グーニーズ2』に少し似ているよーな気がしないでもない。

磁界少年メットマグ



DOG　3400円
ディスクカード
6月26日発売予定

6 『ロードランナー』、『ボンバーマン』、『バベルの塔』などと同タイプのパズルゲーム。パズルのテーマが磁力というところが面白い。なんか、理科の教育ソフトのような感じもする。個人的にパズルゲームがあまり好きじゃないからかもしれないけど、もう一歩ってとこかなあ。

7 ゲームを作るときに、身のまわりからゲームのネタを探してくるっていうのは、比較的よく使われる手だ。こいつの場合もそう。基本ネタは、磁石の性質なんですね。しかし、よくぞここまでふくらましてくれましたなぁ。すごい。先へ行けば行くほど難しくなるから、奥はそーとー深そうだね。

8 磁力のことがわかっていないと先に進めないという、すごく科学的なゲームなのです。ときどきウーンと考えこんでいる自分を見て笑っちゃった。男の子用と女の子用とあるんだけど、タイトル画面ごと変わっちゃうところが斬新だな。キャラクターのかわいさも加えてかなりおもしろいゲーム。

6 磁力が引き合うか、反発し合うかをモチーフにしたアクションパズルゲーム。敵キャラも出てくるが、敵キャラをやっつけたり、逆に敵キャラにやられることはない。あくまでパズルに徹している点はすがすがしい。じっくりとパズルゲームに取り組みたい人にはおすすめしてもいいだろう。

所さんのまもるもせめるも



EPICソニー　4900円
カートリッジ
6月27日発売

4 どこかで見たような横スクロール型シューティングゲーム。ファミコンがはやりはじめたころにもてはやされていた、ふつうのゲームなんだよね。武器の水鉄砲の水に限りがあるというのも、僕としては不満。他のRPGでもそういうのがあったけど、どうも欲求不満になってしまうのだ。

6 どこかで見たよーなゲームなのだ。私もすごく尊敬している所さんが作ったゲームってことで、かなり期待してたのに、ちょっちザンネンな気もする。『たけしの挑戦状』ほどはブッ飛んでなくていいけど、フツーじゃないゲームがよかったな。ゲームそのものは面白いからいいんだけどね……。

7 このゲーム、所さんのキャラクターが、ゲームの中にとてもよく反映されているなあと思ったら、所さんご自身でキャラクターデザインからゲーム内容、サウンドに至るまですべてかかわっていらっしゃるとか。なるほどとうなずいてしまいました。武器が水鉄砲というのもオカシイのよね。

7 所さんのキャラがすごくカワイイ。特にしゃがんだところなんかサイコーだね。ゲームとしては横スクロールのシューティングアクションなんだけど、武器が水鉄砲で、使いすぎると飛距離も落ちて、しょぼしょぼになっちゃう。つまり連射スティックなんか使えないところが所さんなのだ。

聖剣サイコカリバー



イマジニア　4900円
ディスクカード
発売中

4 とにかく『ゼルダの伝説』に、画面的には似ている。思わずうーん、とうなってしまった。結局のところ『銀河伝承』の大陸部分を広げていったようなかんじ。僕としては、こういったタイプのRPGは、かなり食傷気味だ。あと、ちょっとバグが多いのも気になる。妖精の裏に行けるのは変だよ。

6 『ゼルダの伝説』にとってもよく似ている。3時間しかプレイできなかったので、あまり先の方のことはわかんないけど、とにかく『ゼルダ』によく似ている。あと、付録がいっぱいついていてすごい。プレイするまえには、絵本を読んだりカセット聞いたりして、気分を盛りあげておくわけね。

7 エリア9までの莫大なマップの中を、経験を積みながら進んでいかなくてはならないという、RPG好きなら紙とエンピツを用意して、手ぐすねひいて待っちゃうゲームです。本格的にゲームを開始する前に、トレーニングエリアで準備を整えることができるというのが、おもしろいと思うな。

6 ゲームの評価は他の人に任せるとして、付属のイラストブックはフラゼッタを思わせるよーな美しい出来映えだし、カセットのA面はボクの好きなピンクフロイドやアージェントみたいで気に入った。しかし、おまけはいらないからその分、安くして欲しいというのが買う人の気持ちだろう。

今週はこれを買え！

はっきりいって『ピンポン』しかないと思う。2500円だし、ディスクを持ってる人は、絶対買いだな。ただし、『ファミスタ』『プロレス』『テニス』など、一連のスポーツものが気に入った人たち、という条件つきだけどね。あとのゲームたちは、例によって見送り。最近はお金が貯まるなあ……。

『スマッシュピンポン』はトーゼン買っちゃうな。『バレーボール』ほど難しくないから、女の子にもきっと評判になるはずなのだ。それからもうひとつ、『ナゾラーランド2』は今週のメッケものだ。思わずニヤッとしちゃう手作り感覚は、今までなかったものなのだ。ミュージックもナイスね。

『ディープダンジョン』をやり込んだ人なら『勇士の紋章』だと思うな。もちろん、RPG好きの人なら誰もがやってみたくなるというものですよね。あと『スマッシュピンポン』もぜひオススメしたいな。軽く遊ぶだけでも十分楽しめるけど、腕を磨けば磨くほどのめり込んじゃうと思うのです。

『スマッシュピンポン』は誰が見ても異論をはさむ余地がないが、個人的に『ナゾラーランド』の今後に期待したい。1本買っておいて、次の号が出る度に書き替えを利用すればいい。1号分500円ならけっして高くはないだろう。せめて3カ月に1度ぐらいのペースで出し続けて欲しいなあ。

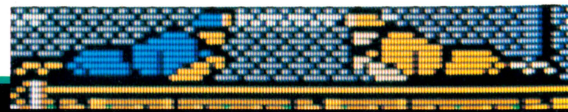
※数字は10点満点の総合評価です

SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

TACO.Xのイロハにレビュー

GREEN BERET™



一昨年の秋、ゲームセンターに地味に登場した『グリーンベレー』。いっけん単純だが、噛めば噛むほど味が出るスルメのようなゲームデザインに心を引かれていた私。あの難しさ、あの雰囲気がどこまで移植されているのか？

●戦う男の学習型ゲーム

COMBAT

戦争は嫌いだ。幾千もの人々がわけもわからず死んでいくさまを見たくはないし、また自分の存在が納得のいかない形でこの世から消えてしまうのもごめんこうむりたい。実際にこの目、この体で戦争というむごたらしい事実を体験したわけではないけれど、やはり死ぬのはいやだ。

でも、私は、あの鉄のかたまりの兵器類が好きだ。こういう、戦争は嫌いだが兵器は好きだっていう人は多い。ちまたで流行っている〝サバイバルゲーム〟を趣味とする人々が、たぶんそうだと思う。以前、天下の国営放送のマンウォッチングタイプの番組で、サバイバルゲーム愛好会のリーダー格の人が同様なことを言っていた。それを聞いて私はホッとしたものだ。なぜって、「兵器は好きだが戦争は嫌い」という、いっけん矛盾した考えに反感をいだく人が私のまわりに結構いたから。同じ考えをもつ人がこの世にいるということは、なんにせよ、嬉しいことだと思った。

この、ゲーム名からしてミリタリーな雰囲気がプンプンとただよう『グリーンベレー』。アーケード版からの移植である。『スペースインベーダー』のころからかなりの数のゲームを遊んできたけれど、この『グリーンベレー』はお金をつぎ込んだことではかるくベスト10に入ると思う。ちなみにトップは『クレイジークライマー』。関係ないけどね、あんまり。さて、なぜそんなに遊びこんだかというと、背景に描かれている兵器のリアルさにひかれたのと、巧みとしかいいようのない細部のゲームデザインに引かれたからなのだ。

ここでアーケード版とファミコン版とを比べてみよう。まず、グラフィックはアーケード版のほうが断然いい。背景にあるミサイルを積んだトラックなどは、いますぐにでも動き出しそうだった。人物の形も人間らしく、わりあいと感情移入しやすいタイプでありました。

それにくらべ、ファミコン版は色数などの制限からか、少々見劣りするのがわかる。いや、見劣りとはいっても、それは〝贅をつくして味わい深い〟アーケード版とくらべたときのはなしであって、もしファミコン版がオリジナル作品ならば、十分に耐えられる、いや、じっくりと鑑賞できるほどの出来のよさだ。とくに私個人として大好きなのが、ステージ5の中盤に出てくる高射砲だ。たった2色、白と黒のみで構造が複雑なメカを表現しきっているところが、たまらん。バイクのエンジンを、ボーッと1時間や2時間ながめていられるメカ好きな私にはたまらないのだ。

ほかに違う点といえば、ファミコン版にはふたり同時プレイがつけくわわったというところか。NES(ニンテンドー・エンターテイメント・システム。よーするに米国ファミコン)版にはあったのかどうかはわからないが、これが結構遊べる。はじめは、とってつけたようなデザインだと思ってほとんどやらなかったのだけど、最近になって案外におもしろいことに気がつき、暇と暇そうな友達(おもにゲヱセン上野)を見つけてはやっているわけ。

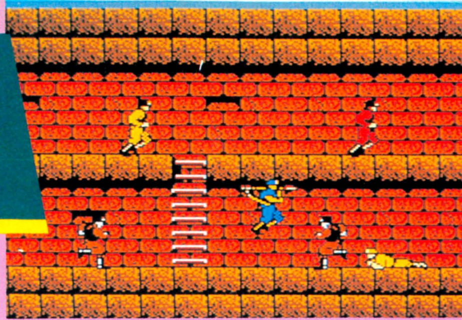
ふたり同時プレイだと、攻撃力が2倍になったぶん、進行がやさしくなるかというとそうでもない。プレイヤーがそれぞれ分担を決めて進

かっこいいね？

星の数ほど現われてはスクロールとともに消えてゆく兵器たちのなかで、もっとも威厳に満ちあふれてるのがこのミグ。飛べっ!!　飛ばないか……。



こーゆーのはやめてっ!!



ステージ2、3、4に隠されている地下通路。こちらを通ったほうがラクなのかと思いきや、そんなことはない。通常ルートのような緊迫感もないし。どういう設定なの？

むわけだから、ふたりのコンビネーションが問題になってくるわけだ。歩ける場所が上下にある場合、ひとりが上、もうひとりが下を受けもつといったように。

逆に邪魔をしあうこともできる。敵を倒すと見せかけてジャンプして飛びこえ、自分の背後にいる味方に敵を体当りさせて成仏していただくとかね。これはちょいと暗いか。ほかにもバズーカなどのアイテムをひとりじめするとか。

ふたり同時プレイのゲームでもっとも大切なのは、プレイヤー同士のかかわりあいが正逆どちらにでもなれることだと思う。援助と妨害。ひとりプレイだとわりあいよくできたゲームなのに、無理矢理、というかメモリのすき間にギュウと押しこんだふたりプレイ用のプログラムのおかげで、バランスが崩れてしまったゲームって、結構多いものだ。『マリオブラザーズ』のような、ひとりプレイでもふたりプレイでもバランスが崩れない絶妙なゲームを待ち望んでいた私にとって、この『グリーンベレー』はまさに〝ひょうたんからこま〟なのでした。

ただ、残念なことに、プレイヤー同士の体当たりなどの干渉ができない!! 実際にはあつみを持った人間がふたりそこにいるわけなんだから、すりぬけたりしちゃいけないと思うのだ。敵同士がすりぬけないようにすると、これはもうまったく別のゲームになってしまうわけだから、まぁしょうがないとしても、プレイヤー同士についてはちゃんと処理してほしかったわけです。この処理をするしないで、ふたり同時プレイに対する印象がもっと良くなったのに、残念。某ビデオゲームのように殺しあいができる、というのもちょっと困りものだけどね。

さて、くどくどとのべてきたように、ふたりプレイに関しては結構満足のいく出来具合なのだ。ということは、もともとがひとりプレイ用のゲームにふたりプレイをつけくわえたわけだから、ひとりプレイの出来もいいはず。事実、アーケード版のよさはしっかりひきついでいる。敵兵の出現する位置が決定されていたり、地雷と敵兵など、背景物をたくみに利用した敵の攻撃など、ゾクゾクさせられてしまう。最近のゲームにありがちな、ただやけくそなまでに敵を出して難易度をたかめるといったことを多用していないのがいい。つまり、あそこの敵はどこで倒すとか、次にくる敵は飛び蹴りをしてくるからジャンプして倒すとか、そういったような作戦をたてればどうにかなるタイプのゲームなのだ。逆にいえば、遊べば遊ぶほどうまくなる学習型のゲームってことだね。私は、力で押し通すタイプのゲームよりも学習型のゲームが好きなのです。

そういうゲームのタイプ別の好みに、趣味の好み、背景に描かれている機械たちが好きだから、『グリーンベレー』はたまらなく好きなのだ。でもひとつだけ声を大にして文句を言いたいっ!! 「ロードの時間が長すぎるざんす!!」おわり。

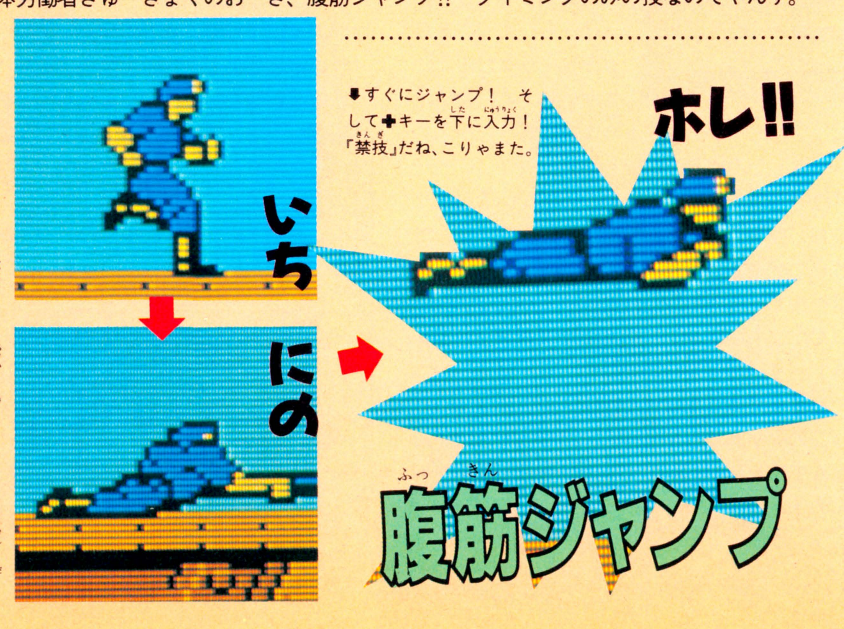


■評/TACO. X(今度はライオネルズ)

■コナミ
■2980円(ディスクカード)

グリーンベレーきゅーきょくのおーぎ

全米軍ン十万人(？)のなかから選りすぐられた特殊部隊グリーンベレーだからこそできる、肉体労働者きゅーきょくのおーぎ、腹筋ジャンプ!! タイミングのみの技なのでやんす。



➡では、きゅーきょくのおーぎ腹筋ジャンプの方法を説明いたそうかの。

➡周囲に気くばりしつつ、剣を出しつつ✚キー下ではいつくばって……。

⬇すぐにジャンプ！ そして✚キーを下に入力！ 「禁技」だね、こりゃまた。

『グリーンベレー』地方の ソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲエセン上野	TACO.X
明かるさ	☃	⛅	🌧	☃
大衆性	🌧	⛅	⛅	⛅
印象	🌧	☀	⛅	☀
奥行き	⛅	⛅	🌧	☁
総合	☁	⛅	⛅	⛅

※評価は☀ ⛅ ☁ 🌧 ☃の5段階に分かれています

「新宿中央公園 殺人事件」
構造の制約上
探偵 神宮寺三郎

●ファミコン初のゲキガソフト

待ってたんだ、こーゆーの！ と、一見して思ったワケ。内容うんぬんじゃなくて、気分が大人のゲームって全然なかったでしょ。ウレシーよ本当。でもやっぱり手ばなしで喜んでもいられないんで、内容もシビアに批評してみようかなっと。ハードボイルドだろ？

見よ！ファミコン界の"おたく"ども！

おたくのAが突然うちにやって来たのは、まだ午前中のことであった。

昨晩、3日がかりでやっと『新宿中央……』を解き終えた私は、まだハードボイルドな気分にひたっていたので、これは歓迎できる事態とは言いかねた。

私はおたくが嫌いなのだ。特にAのようなアニメおたくは。マニアックな行為自体は好きなのだけど、それを自己表現にしちゃってる人ってのはどーも……。

アニメとファミコンとは、かなり深い関係がある。アニメ作品のファミコン化の例はかなり多いし、新作ソフトのチラシや、パッケージデザインも、いわゆるアニメ風の絵が圧倒的に多い。

考えてみれば、ゲームのグラフィック自体動く絵なのだから当然なのかもしれない。そこで、けっこうAのようなおたくがファミコンに走ったりもするわけだ。

貧乏なAは、やりたいソフトがあると私の所へやって来る。今日も彼は私のモニターの前にすわっていた。私は不愉快だった。

「ねえ、『アテナ』とかないの？」

「おまえが好きなタイプのゲームはいっさい無い。あるのはこれだけだ。これをやれ！」

私は『新宿……』をAに突きつけた。ああ、さん然と輝く原色劇画のパッケージ！

「こ、これは……」

一般におたくは劇画が嫌いだ。Aは絶句した。

「ぽぽぽぽぽくにこれをやれって言うの？」

「そうさ。いくらおたくだからって、他のジャンルに眼をつぶってちゃいけないなあ」

「でも、でも……」

正論は強い。私は強気に出た。

「おまえはただのおたくとは違うもんな。わかってるよ、うん。これだけアニメ絵が氾濫してたんじゃ、いくら好きでもうんざりするだろ？ まともな神経の持ち主なら飽きちゃうよ。だってさ、ファミコンソフトのチラシ並べればコミケットが始まっちゃうんだぜ。そこで劇画だよ、ゲキガ。まあ見てみろよ」

私はAにむりやりコントローラーを持たせると、『新宿……』のディスクをセットした。

「ほーら、よくできたグラフィックだろ。こまかいし、ていねいだし。こんなシブいソフト今までにあったか？」

「でも、ゲキガって暗いし……」

「ほーらほら。その先入観がいけないの。そりゃね。義理人情たらたらのゲキガは暗いよ。でも今のゲキガはハードボイルドなのよ。ハードボイルドっていったら、シリアスだけど明かるいんだぜ！ シャレた会話にオシャレな小道具、ストーリーだって軽めだしね」

私はモニターを指さした。

「このゲームだって見ろよ。助手のようこさんなんてワンレンだぜ。インテリっぽいねーちゃんのキャラクターよく出てるだろ？」

「そのわりにはアーパーだね、この人」

「え!?」

ふと見るとAはすでにゲームを始めていた。画面では、神宮寺探偵がようこに意見を求めている。

ようこ「さあ、わたしにはわかりませんわ」

「う……。し、しかしこれはアドベンチャーゲームの構造上の制約で仕方のない……」

虚をつかれてあわてる私にAは冷静に言った。

「わかってるよ。本気にしないで」

どうもムキになっているわけでもないらしい。私は黙るしかなかった。Aの名誉のためにも言っておくが、彼はバカではない。むしろキレると言ってもいい。特に、ことアドベンチャーに関しては、パソコンでやりなれていて専門家と言ってもいいくらいだった。

早くもヤクザの親分にききこみをしつつ、Aは言った。

「やっぱりこの絵やだなー。どうしてこんな変な顔の人ばかり出てくるの？」

「甘いぞ！」

私は気分的な劣勢を取り戻そうと上ずった声

変な顔の人々 1



ギャグなら変な顔はゆかいだが、ゲキガではよりシリアスになる。この顔の長さはもはや深刻とさえ言える。こーゆーバーテンがいたら気がめいるぞ、きっと。

変な顔の人々 2



変な顔としか言いようがない。この顔でヤクザの親分なんかして、いろいろ困ることがあるのではないか、ひとごとながら心配になる。こわいことだけは確かだ。

これだからハードボイルドはやめられない！



マッポがなんだってんだよ。不景気なツラしやがってよー、と、おどしてみたらタイホされてしまいました。商売になんねーな。



「じょうだんばっかり！」だって。本気だったんだけどな。ま、いーか、こーゆーのもハードボイルドなのさ。ちぇっ！



この人だけはおどすまいと思ってたんだけどね……。意外とこんな人が白状したりするわけだ。きっと純朴な人なんだろうな。



熊野さんみたいなお人好しをおどしちゃだめだ。ほーら、本気にしちゃった。なんでもためしてみればいいってもんじゃないの。

で叫んだ。

「おまえのジャンルでは、変な顔はギャグ以外にはないのか知らんがな、シリアスの世界ではリアリティーになるんだよ。だいたい現実にはいい顔のやつなんてめったにいねーんだぞ。おれだっておまえだってこんないい加減なツラしてるがおまえそれを笑えるか？　変な顔がいなきゃ、かえってリアリティー薄れるんだよ！　だいたい……」

もはやAは聞いていなかった。せっかくいいこと言ってるのに。

そしてきっかり3時間後、Aはゲームを解き終えていた。なんだか不機嫌そうだった。私は劣等感にとらわれつつ、おそるおそる言った。

「わ、わりと早かったね」

「そりゃあね。だってさ、このゲームの謎解きって機械作業に近いんだもの。先へ進めない、となると、ああ、何かやり残したことがあるんだなってことになって、やってないことをやってみる。その繰り返しが中心になっちゃってるんだよね」

「でも、アドベンチャーってそういうものじゃないの？」

「も一全然わかってないなあ。そりゃそうなんだけどさあ、そういう構造上の制約の中でどこまでスムーズにストーリーを感じさせてくれるか、てとこが大事なんだよ。要するにストーリーと謎解きがもうひとつかみ合ってない。だから解き終わって、事件を解決したぞっていう満足感が少ない。最後の犯人の供述がまた唐突で、そこで初めて事件の真相がわかったりするの。これって絶対ヘンでしょ？　だって現実にはあの程度の捜査じゃ絶対逮捕なんてできないよ」

私も黙ってはいられない。

「でもそれって、やり残しがあると先のレベルに進めない、という親切設計の弊害なんじゃないか？」

「親切も度を超すとねー」

「いや、そんなことはない。ディスクアクセス中の画面の楽しさとか、グラフィックとか、エンターテイメントに徹したサービスぶりは評価できるよ」

「楽しかったといえばドラクエのパロディーマップ」

「え？　あれそうなの？　けっこう純粋に宝探し的楽しさを味わえたけどなあ」

「ようこをおどしてみりゃわかるよ。それ以上の意味なんかないね。でもパロディーは好きだ」

「なんかピントがずれてるなあ。でもまあ絵は文句ないし、特定キャラの連続物って設定も魅力的だし、次回作は期待大だね、ホント」

「ぼくはこの絵嫌いなんだったら」

「またそーゆー個人的なことを。だいたいオレにも仕事上の立場ってものがあるんだから」

「パソコンのスケベものを移植しろ！」

「おまえもう帰れよ！」

私は理不尽な奴には屈さない。ゲキガ万歳！

■評／ラスプーチン石野

■データイースト
■3300円

変な顔の人々 3



思い切り人相が悪い。端役中の端役がこんなインパクトの強い顔をしていてよいのだろうか。とも思ったが、たまにはいいかな。まさかこいつが犯人では、とかね。

嫌煙権がなんだ！



オレ、やっぱ肺ガンで死ぬかな？

スモーカーの肩身がせまい今日このごろだが、ハードボイルドとロックの世界では、タバコは永遠に不滅なのである。このゲームでも、タバコを吸わなければ先に進めないところがある。嫌煙家がやったらさぞかし不愉快であろう。私は愛煙家なのだよん。

『新宿中央公園殺人事件』地方の ソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	ラスプーチン石野
明かるさ	☁	☁	☁	☁
大衆性	☁	⛅	⛅	⛅
印象	☀	☁	⛅	☀
奥行き	☁	⛅	☁	🌧
総合	⛅	☁	☁	⛅

※評価は ☀ ⛅ ☁ 🌧 ☃ の5段階に分かれています。



ナムコの"ファミリー"シリーズの第3弾だ。ひとりから8人までプレイできちゃうのがこの『ファミリーボクシング』。自分で選手を成長させて好みのタイプに育てられるのがうれしいよね。腕力に自信のないキミもこれでボクシングのシミュレーションを体験できるというわけだ。フックだ、ボディーだ、アッパーだ、とフットワークじゃなかった指ワークよろしくキミの選手をチャンプにしようぜ。

●(株)ナムコ　6月19日発売予定 4900円 （カートリッジ）

リングの熱い興奮を今キミに・・・・・・



1 ラウンド

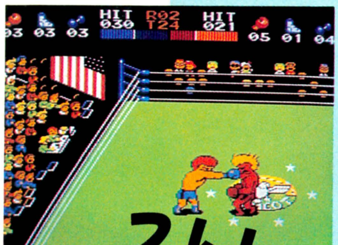
これが必殺パンチだ!!

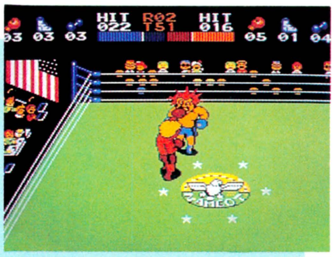
「攻撃は最大の防御なり」というわけでまずはパンチの数々をご紹介しよう。空振りするとそれだけスタミナが減るから的確にきめよう。

コントローラーの使い方

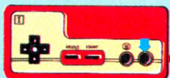
ストレートだ

Aボタンでストレートパンチだ。相手を呼びこんでおいてから手をだそう。連打が有効だ。

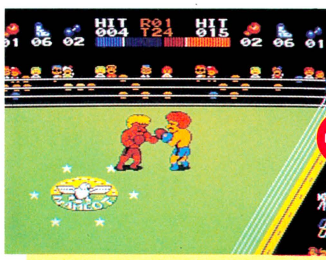




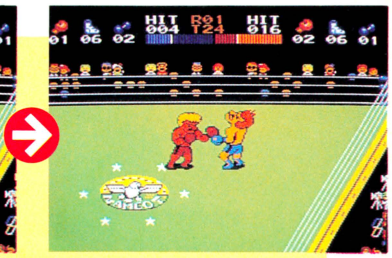
1発あてると相手の動きが一瞬止まる。そこをラッシュ！　ハチのように刺せ。



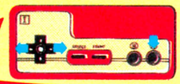
アッパーカットだ

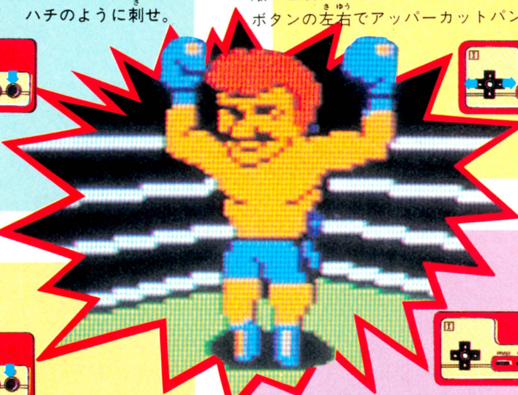


敵が左右の位置にいるとき、Aボタンと✚ボタンの左右でアッパーカットパンチ。

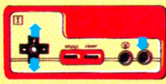


見事にきまったアッパーカット。ダウンさせると相手のエネルギーが大幅に減るのだ。



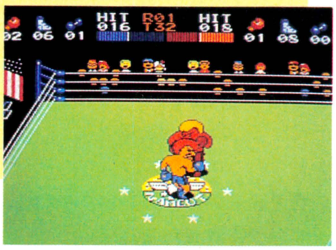


フック





敵が上下の位置にいるとき、Aボタンと✚ボタンの上下でフックパンチ。

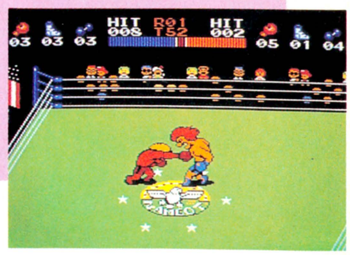


うまくタイミングがあうと相手の後頭部を殴れるのだ。接近してAボタン連打が得策。

ディフェンス



Bボタンでディフェンス。膝を折りまげて相手の攻撃をかわせ。フットワークを使え。



相手のパンチをかわしてそのままストレート。相手のガードが甘くなるところを狙え。



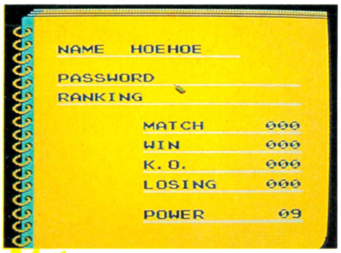
2 ラウンド

各モードの紹介だ!!

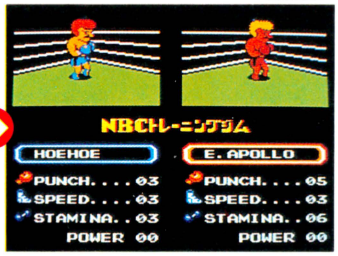
自分のボクサーを成長させるトレーニング、腕だめしのランキング、ひとりから８人までプレイできるトーナメントと盛り沢山だ。

TRAINING

✚ボタンの左右でカーソルを動かし、上下で記入する。英数文字８文字を選ぼう。



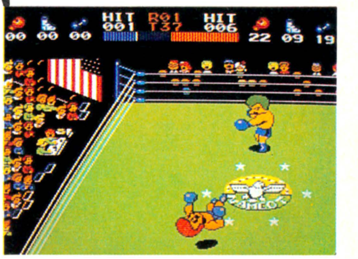




HOEHOEと入力したあとにパワー09の表示がでる。パンチ、スピード、スタミナの３つに09をふり分けるのだ。スピードがキーポイント。相手の配分も参考にして入力しようね。

8秒経過したら

８秒経っても入力が終わっていないとゼロから始まっちゃうから注意しようね。



RANKING



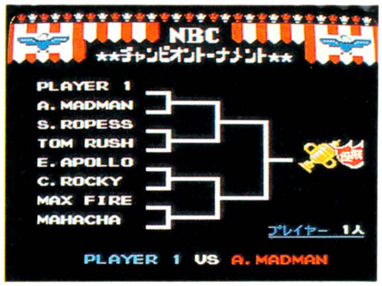


世界、日本、新人戦の３シリーズがある。TRAININGモードで強いボクサーに育ててから挑戦しようね。

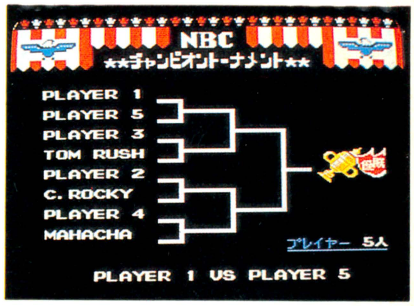
TOURNAMENT



ネーム記入とパスワード入力によって８人まで参加できる。準々決勝は６ラウンドで行なわれるぞ。

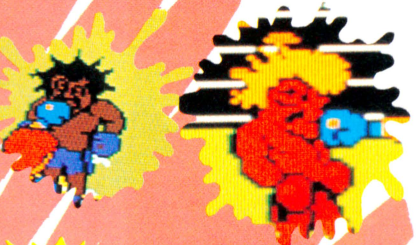


プレイヤーひとりだと他はみんなコンピュータ相手になるのだ。



セレクトボタンで参加人数を入力する。８人参加した場合、７試合行なわれる。





2p.VS



２人のプレイヤーが５ラウンドの試合を５回戦行なうモード。１回戦ごとの試合結果が表示される。

パスワード



TRAININGモードで連勝してパワーポイントを獲得すると、英数字11文字で自分だけのパスワードがでる。

WATCH

８人まで参加できるトーナメント戦のウォッチモードだ。５ラウンド５試合マッチができる２プレイヤーゲームウォッチ。ダウンとインターバルの間にエネルギーアップができる。



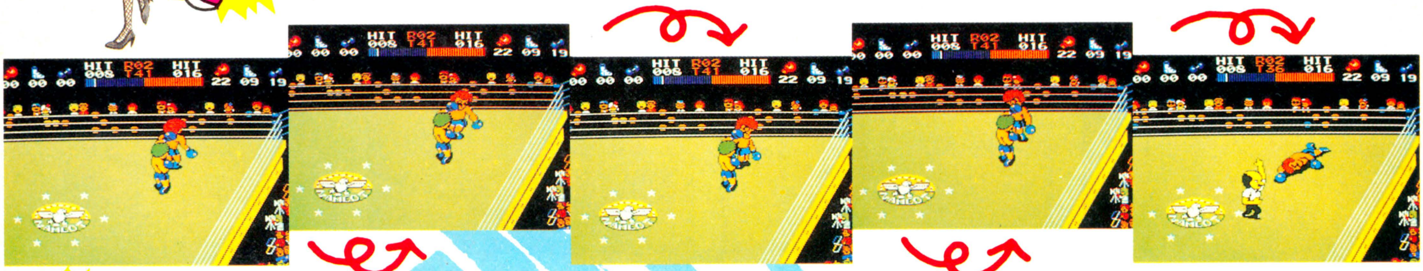
3ラウンド

スペシャルパンチだ!!

1発で相手をダウンさせちゃう必殺パンチの紹介だ。自分のエネルギーが多いことが必要で、出会いがしらのタイミングも重要。

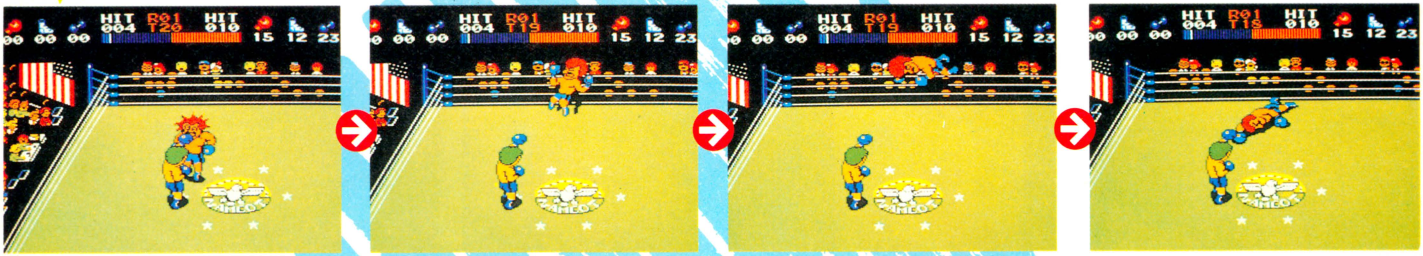
きりもみフック

相手がこまのようにクルクルまわってしまうパンチだ。ダメージが大きいほど速くまわる。



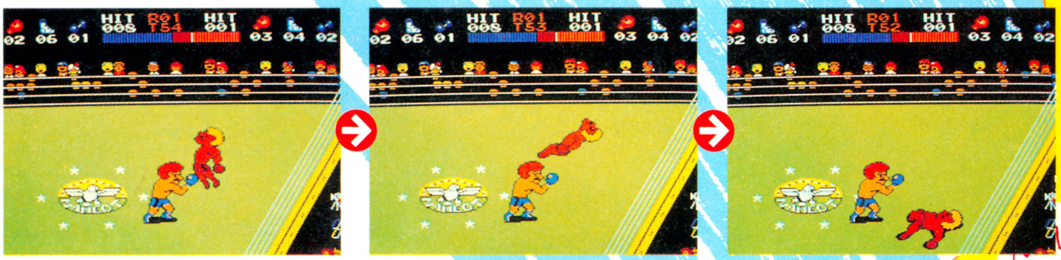
すっとびストレート

相手をロープまで飛ばす威力があるパンチだ。縦、横どちらの方向でもできるぞ。

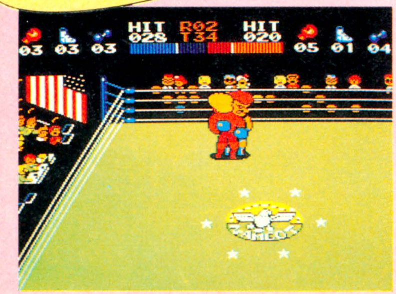


ふっとびアッパー

相手を空中高く飛ばすパンチだ。相手はのびた状態でかなりのダメージを与えられる。



クリンチ



自分のエネルギーが少ない時に使おう。自分と相手両方に一定量のエネルギーがプラスされる。

エネルギーアップ



ダウンした時とインターバルの間にAかBボタンを早押しするとエネルギーがグンとアップされる。

必殺 場外パンチ



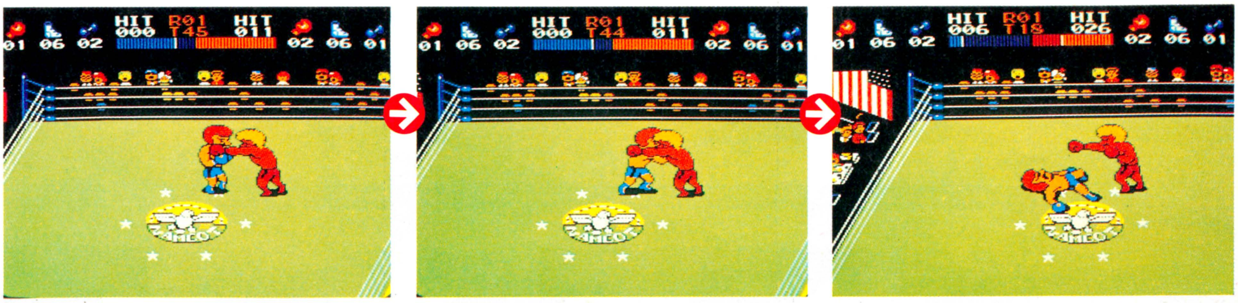
これこそ究極のパンチだ。アッパーカットなんだけど相手が場外に飛びだしちゃう威力がある。これ1発でKOだ。



4ラウンド

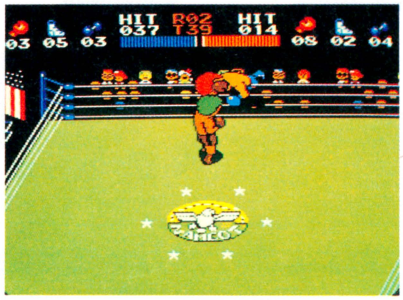
これが上達への近道さ

とにかく手数を多く打たなきゃダメ。でも空振りはエネルギーを減らすから注意。フットワークを使って相手の意表をつくことだ。

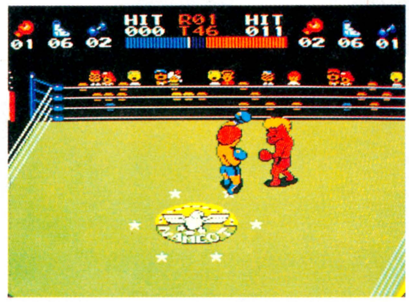


相手に打たせておいてカウンターパンチ。あとはラッシュ、ラッシュの連打の嵐だ。

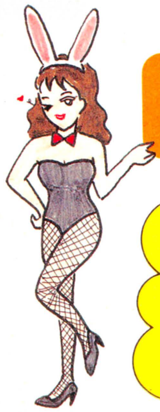
テクニック講座



ロープぎわに追い込むのもテクだ。コーナに追い込むと相手は逃げなくなる。



フットワークを使って相手のふり向きざまを狙え。スピードがないとダメだ。



番外ラウンド

男の熱い戦いを再現だ

いつもお世話になっているナムコの担当者とファミ通ゲーマーの対戦だ。自信たっぷりの担当者と内気なゲーマーの勝負は……。

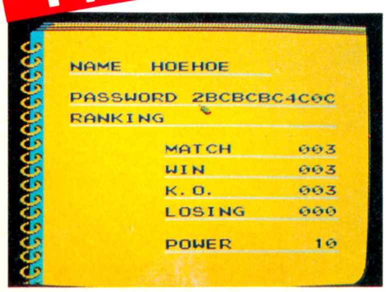
ハイ、こんにちは。私が販促のKです。相手がゲーマーとはいえ、私の方がやりこんでますからね、勝ちますすよ。



ゲーマーの渋谷洋一です。こういう格闘技ゲームはちょっと……。気が弱いボクなので勝てるかどうか心配です。

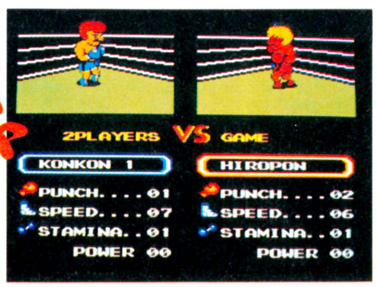
メーカーのメンツとゲーマーの意地との戦いだ!

1回戦



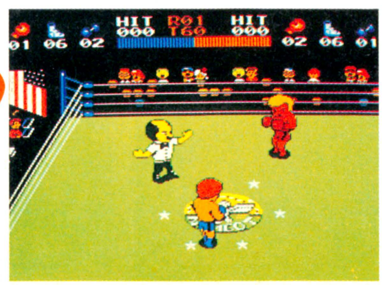
いきなり入力を間違えた渋谷。あがってるのか。

スタート



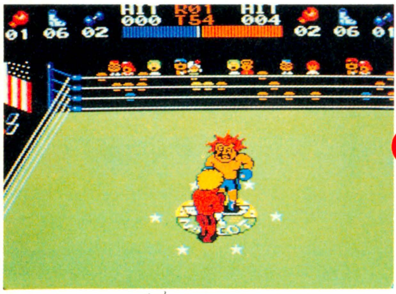
KONKONIとHIROPONの対決だ!!

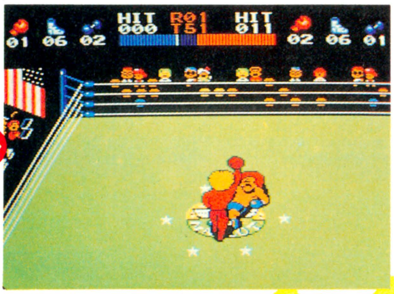
カーン



レフェリーが入って試合の開始だ。赤グローブが渋谷、青グローブがKさん、お互い相手の出方を見ている。

次のページへ続く



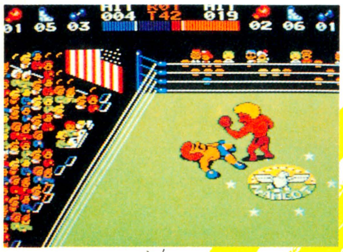


渋谷のラッシュだ。Kさん一発も打てずに棒立ち。あっけなく渋谷のKOだ。



2回戦

「コントローラーがおかしいよ」とKさん。よくいますよねこのタイプの人。

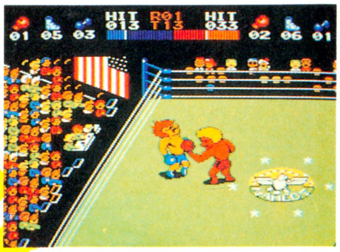




おっとKさんの反撃だ。さすがはメーカーさん。渋谷の動きを読んだストレートだ。

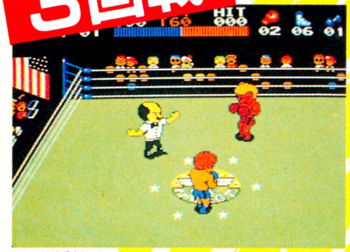
Kさんに気を使いながら攻撃する渋谷。的確にHITをかさねてKさんまたダウン寸前。





内気な渋谷がもう然とラッシュ。とどめのアッパーカットでマットに沈むKさん。

3回戦



2回連続KO負けのKさん。「彼の指の速さにはかなわないよ」と天を仰ぐKさん。

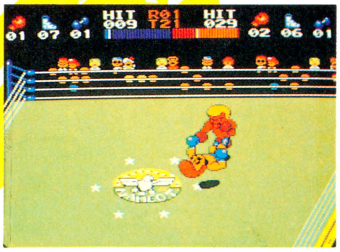
序盤は一進一退の好ファイト。しかし渋谷のストレートの連打が決まり始めた!!





クロスカウンターがでた! リング中央でニラミ合って、場内が一瞬シーンとなる。

おっとやはり渋谷のパンチが上まわっていた。左右のストレートにKさんダウン!!



ゲーマーの勝利!!

再チャレンジ

5分間のあっけない試合だった。うなだれるKさんの「もう一度だけ」と懇願する姿が痛々しい。





感想といわれても特にないです。すぐ終わっちゃいましたから。Kさんも必死だったみたいですが、楽勝でしたね!

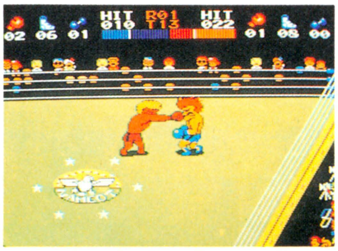
1回戦



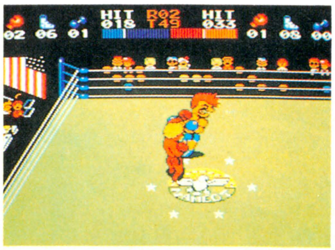
掟破りのクリンチ。開始早々きたない手にでたKさん。これが大人のボクシングだ!?



どうした渋谷? まったく手がでない。メーカー側に気を使っているような戦法だ!

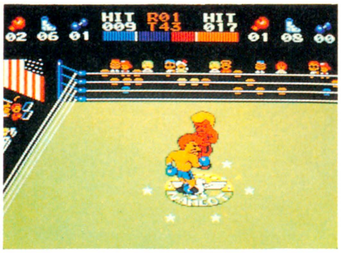


Kさんのラッシュ! やっぱりコントローラーの調子が悪いのか渋谷、防戦一方だ!?

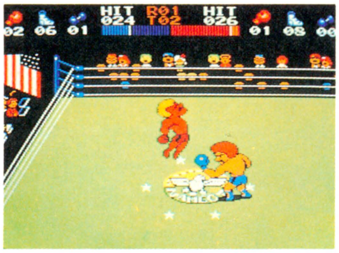


カーン。何とKさん1ラウンドKO勝ちだ!「こんなもんかな」右手を突きあげるKさん。

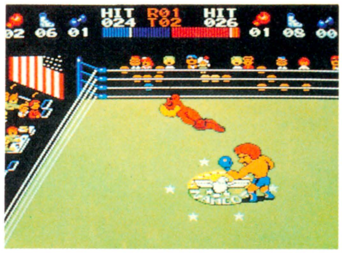
2回戦



勢いづいたＫさん。別人のような試合運び。スピードを８にしたのが功を奏しているぞ。



オーッとでた必殺のふっとびアッパー!! ゲーマーの意地の１発だ。Ｋさんあやうし。

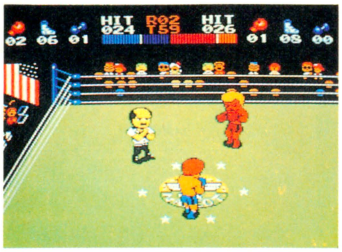


あっダメだ時間がない。天もＫさんに味方をしているようだ！ 残念、渋谷天を仰ぐ。

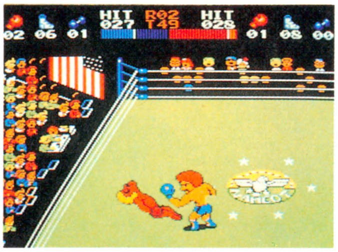


Ｋさんそうとうなダメージ。目もうつろにエネルギーアップをはかっているぞ！

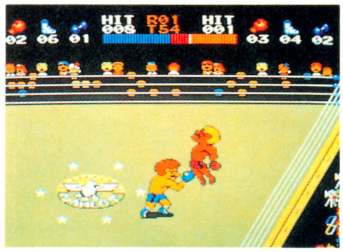
3回戦



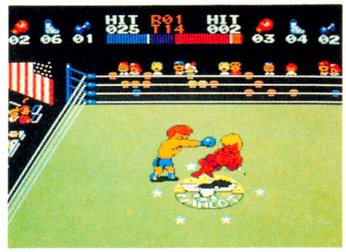
スタミナが少ないＫさん。逃げ一方の作戦にかえてきた。チャンスだ。ゴーゴー渋谷。



おっと再びアッパーカットだ渋谷。対戦成績は１対１。勝利の女神はどちらに!?

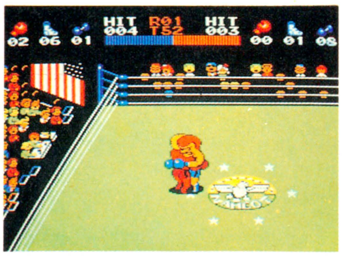


またまたアッパーカットだ！ パワー配分をかえたＫさんだが渋谷のラッシュが続く。

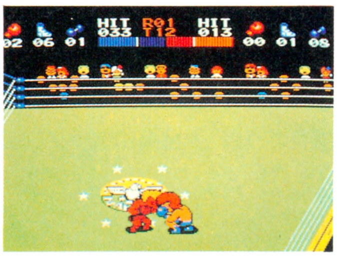


腰のはいったストレートがＫさんを直撃！手数で上回る渋谷の勝利を呼ぶストレート。

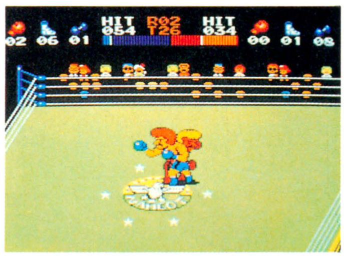
4回戦



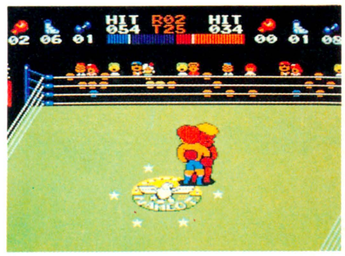
いきなりＫさんのクリンチだ！ スタミナ１の渋谷には効果的。さすが大人のＫさん!?



両者ガードを下げてディフェンスの強化。手の内を知りつくした者同士の攻防だ！



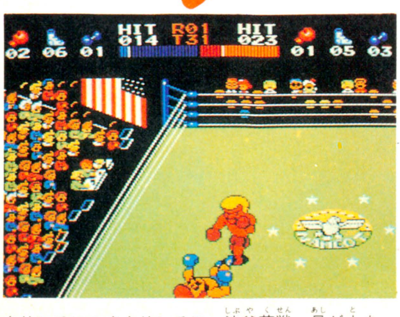
２ラウンド。渋谷のエネルギーが少なくなったぞ。得意のアッパーカットも空振りだ。



執拗なクリンチ。Ｋさんのうまい作戦だ。スタミナ切れの渋谷、ＫＯ負けを喫した！

5回戦

メーカーの意地!!



クリンチにつぐクリンチに、渋谷苦戦。足が止まった渋谷にＫさんのストレートが襲いかかったぞーッ。



５回戦をフルに戦った両者。「彼はよくやりましたよ」と渋谷の肩をたたくＫさんの目にはうっすらと涙が!?

ナムコのKさん

今日はコントローラーの調子が悪くてどうもすみませんでした。本来ならもっと早くＫＯできるんですがね、エヘヘ。これに懲りずにまた遊びにきてね、へへ。（ボーと中空を見つめるＫさんの目はうつろ）。

ゲーマーの渋谷

操作性、グラフィックともに納得のいくものです。感情移入もしやすく、特にVSモードでは熱くなりますね。発売されたら自分のキャラを強くしてもう一度Ｋさんに挑戦します。（うつむきながら語る渋谷）。

※『ファミリーボクシング』は、市販のジョイスティックには対応していません。



いよいよ発売される『プロゴルファー猿』の第2報だ。今回は、前半の竜が峰コース全9ホールを完全公開してしまおうというわけだ。ひとくせもふたくせもあるホールの数々も、これでバッチリ攻略できるぞっ!!

●バンダイ　5月25日発売3300円(ディスクカード)

ショットのワザでスコアをアップしよう!

基本ショット

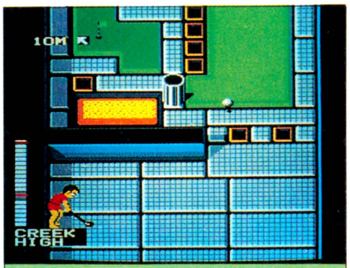
基本ショットは、ロングドライブ、バックスピン、フック、スライスの4種類。ロングドライブは別として、他のショットはすべて高く打つほど有効だ。なれると、かなりのコントロールがきくぞ!



⬆オーバーしたら池ポチャだけど、バックスピンでピタリと止められるのだ。



⬆こんな巨大な障害も、大きく曲がるスライスボールで見事にクリアーだ!



⬆やたらと壁の多いテクノコースでは、フック、スライスを多用していこう。

必殺ショット

2人プレイの勝負を決めるのは、猿、竜それぞれの得意とする必殺ショットだ。必殺ショットは、猿に2種類、竜に2種類あるが、それぞれいつでもできるわけではない。チャンスは絶対に逃がすな!



⬆おなじみ猿の必殺ショット、ハタツツミ。表示が出たら必ず使っていこう。



⬆モズオトシが決まった瞬間。でも、必殺ショットにもミスがあるから注意。



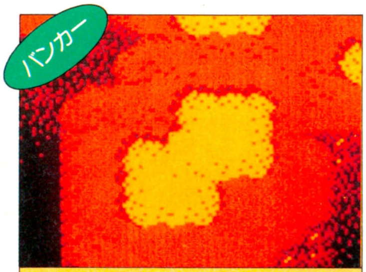
⬆竜の300メートルショットは無風の時しかできない。パー5も2オン可能。

フェアウェイの邪魔者たち

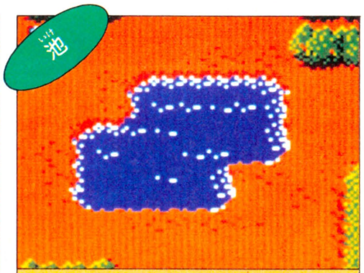


あたりまえのゴルフコースとはわけが違う竜が峰のコースには、かなりやっかいなジャマ者たちが数多くいる。ひとつひとつの特徴を知っておこう。必ず役に立つはず。

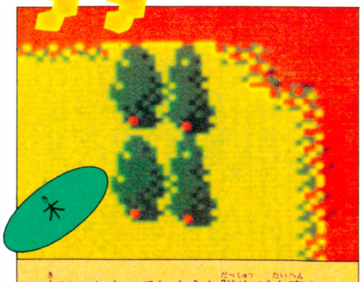




ゴルフ最大の邪魔者といえばバンカー。このゲームの場合は、砂が軽いほうだね。



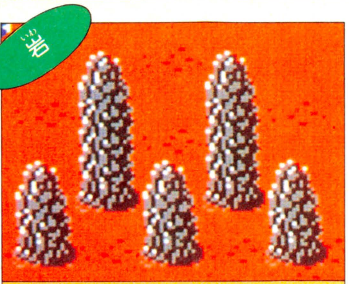
いやなところに池があるのがこのコースの特徴。グリーンのまわりに多い。



木につかまってしまうと脱出が大変だ。他のゲームとくらべてもかなり難しい。

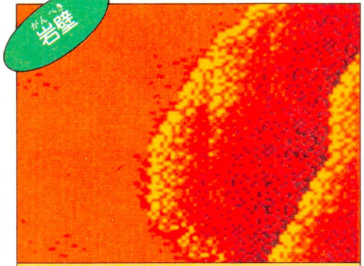
竜が峰9ホールには邪魔者たちがワンサカいるぞ！

岩



高いうえにつかまるとやっかいだ。しかし、クンフー竜を選べば突き破れる。

岩壁



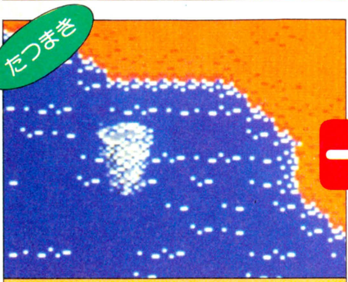
巨大な山と思っていい。ショートカットは不可能だ。はねかえりを利用せよ。

谷間

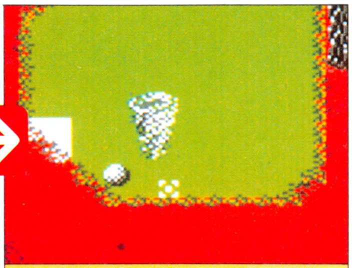


この谷間につかまるとOBだ。風の強い時やショートホールでは特に注意。

たつまき

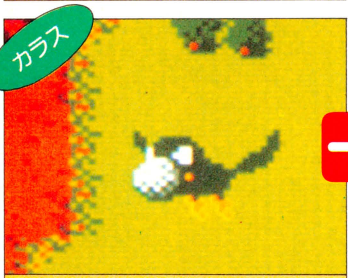


たつまきはかなり速いスピードでフェアウェイ上を飛びまわっているのだ。

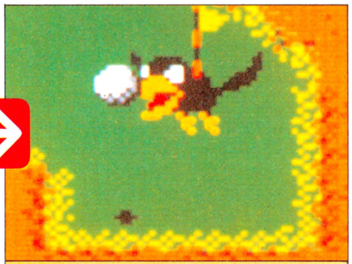


つかまるとほとんどティーショットの位置まで戻されてしまう。憎たらしい。

カラス



カラスは比較的ゆっくりと動いている。ただし、グリーンをねらう線上にいる。

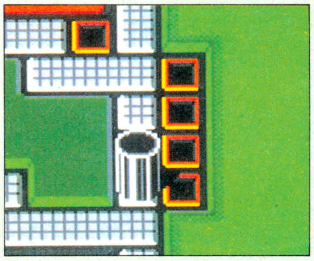


くわえてグリーンまで持っていってくれるのはいいけれど……。スコアは？

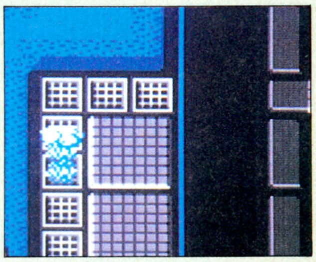
おまけのテクノ編



⬆フェアウェイをさえぎるように壁がある。はねかえると大変だぞ。



神出鬼没のつつ状の障害物には、めったに当たることはない。でも気を抜くな！



金網から吹き上がるケムリ。ここに玉が落ちるとどこへ行くかわからない。

竜が峰全9ホール完全紹介 おまたせ！

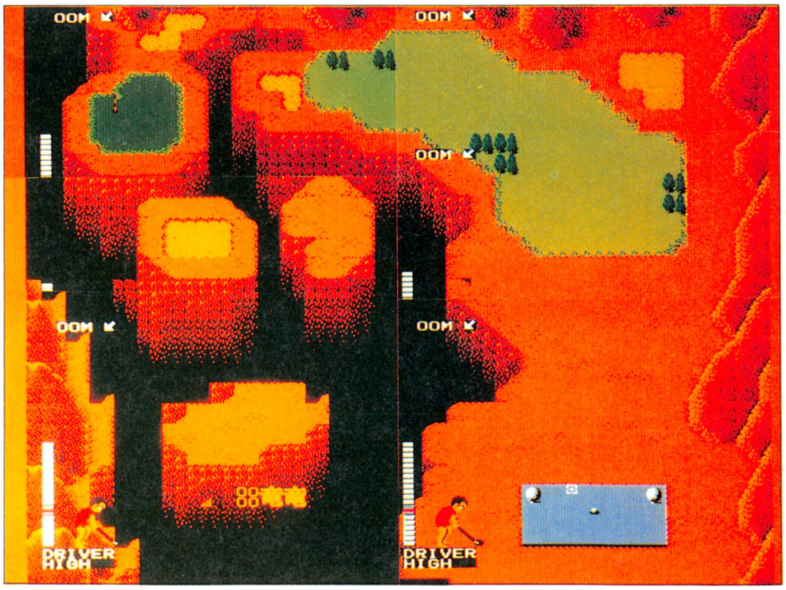
第1ホールは前号でも紹介しているので小さめでカンベンね。谷間が多く、わずかなミスが致命傷となる難コースだ。



⬅シンプルなグリーンだがモグラには注意していこう。

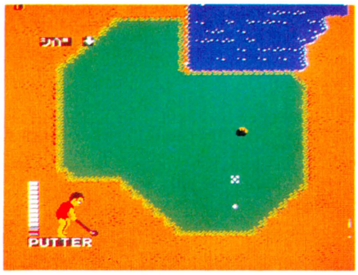
さあ行こう！スタートだ!!

第1ホール

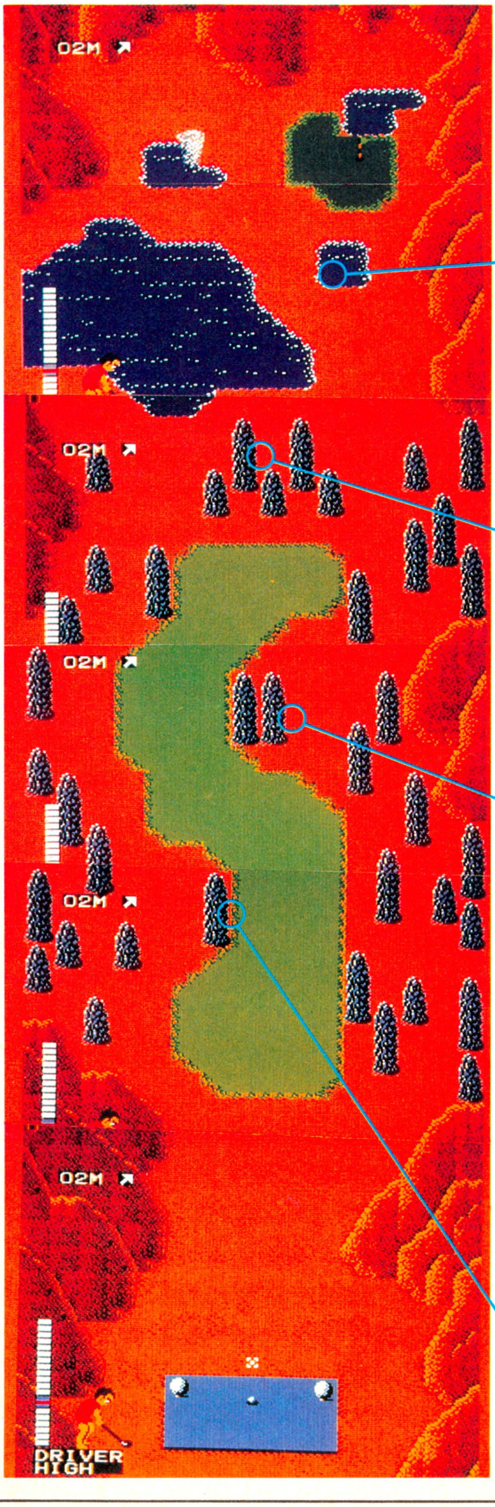


竜が峰C.C全9ホール完全公開!!

➡グリーンに池がくいこんでいる。弱めに打とう。



塔のような岩が林立するパー5のロングホールだ。攻略のポイントは、コースのとり方。いかにして岩の間をぬって、グリーンまでボールを持っていくかにある。



池ポチャは絶対に避けるのだ！
グリーン手前のこの池は非常につかまりやすい。右の壁ぎりぎりに打て。

極めつけの障害林立する岩の壁
2打めがこの岩の正面にくるとヤバい。なるべく右から攻めて行こう。

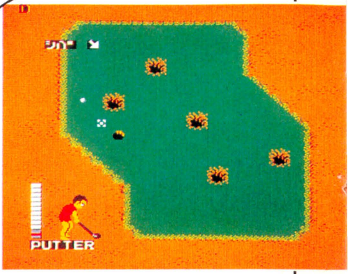
フェアウェイのドまん中に！
2打めを打つ時に、この岩が邪魔をする。ティーショットを左右にずらせ。

第2ホール

岩をぬって飛ばせ!

いやな位置に、岩が立っている
たった1つの岩だが、意外とつかまりやすい。風のある時は特に注意！

全体が深い森の中に構成されたホールだ。木に当てるのも禁物だが、こわいのは森につかまること。すべてOBだ。





グリーンのオーバーは避けろ！
ちょっとでもグリーンオーバーするとすぐにつかまる。でもOBよりマシ。

森には絶対につかまるな！
とにかく森に落としてはダメ。風が強いと意外なところでつかまるぞ。

この地点の林は要注意だぞっ！
ティーショットをまっすぐ打つと必ずここにつかまる。右よりに打て！

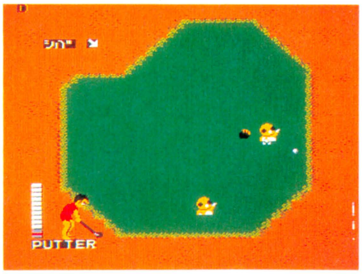
森につかまるな! 慎重に行け

第3ホール

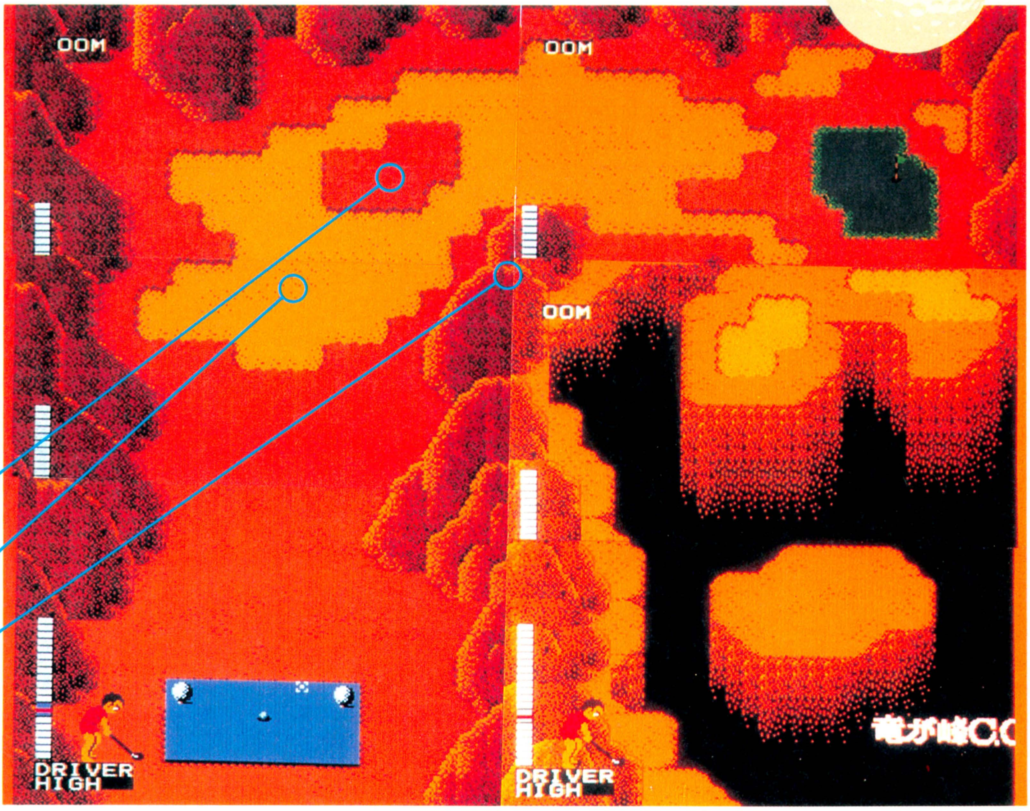
個性豊かな難コースが続々登場!

第5ホール

あきれるほど広大なバンカーがフェアウェイの大半をしめている。まん中の島をねらうのはムリ。バンカーにつかまっても、ドライバー1本でいくべき。



このコースに一番多いパターンのグリーンだ。



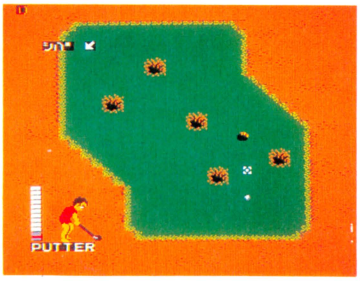
バンカーの中に孤島があるのだ
ティーショットでここをねらいたくなるけど、簡単にはとどかないぞ!

おどろきの超巨大バンカーだ!
まともに打てばこのへんに落ちる。手前、島、グリーン、ときざもう。

ここの岩壁が曲者なんだぞ!
バンカー手前からショートカットしようにもこの山が。

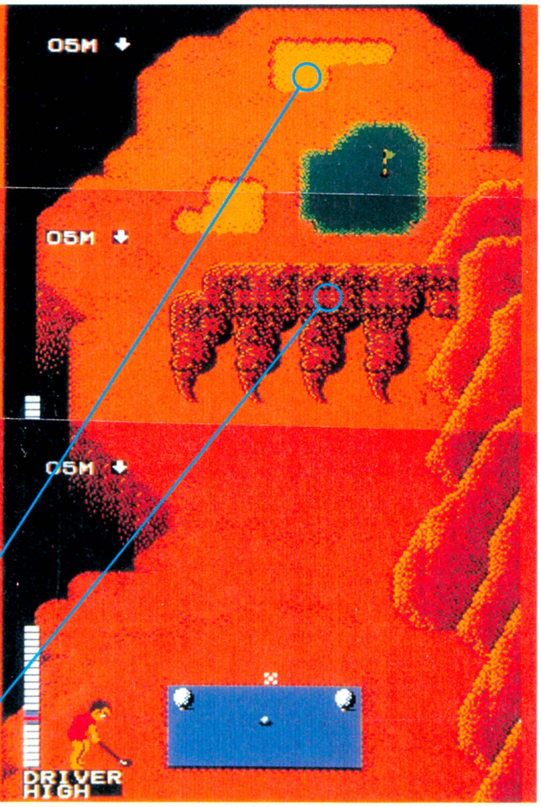
第4ホール

ショートホールの初登場だぞ!



穴に落ちる危険をおかすなら、きざむ方がいい。

一見単純なショートホールだが、意外と手ごわいのだ。調子にのって、ちょっとでも強めに打つと、すぐに奥の谷間につかまる。かといって手前には大きな障害が……。左を回るのもテだぞ。



グリーン奥のバンカーを使え
オーバーしてOBになりがちなので、バンカーで止めることも可能。

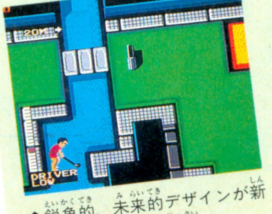
この障害は徹底マークだっ!
この障害にだけは絶対につかまってはダメだ。脱出はきわめて困難。

目標スコアは?

一風変わったこのゴルフゲーム、目標スコアはどれくらいなのだろう? 全体的に見れば決して難しくはない。ただ、ひとつのミスが大きくスコアを落とすことになりやすい。必殺技があることも考慮して、とりあえず10アンダーかな。

◉テクノコースの攻略法は?

ちょっと見くらべるとまったく違って見える竜が峰コースとテクノコースだが、ひとつひとつの構成要素を見てみると、意外と似ていることがわかる。竜が峰の谷に対してテクノではビルの谷間、池から吹き出す噴水に対して円柱状の障害、といった具合。木や岩がないぶん、テクノの方がかんたんに思えるけど、それでもテクノコースの攻略を難しくしているのが、巨大な壁だ。このランダムなはね返り方をする壁だけは避けて攻めよう。



⬆鋭角的、未来的デザインが新鮮な感じ。でも、実際には……。

ますます難しい後半4ホールだ!

第7ホール
オーソドックスロングホール!

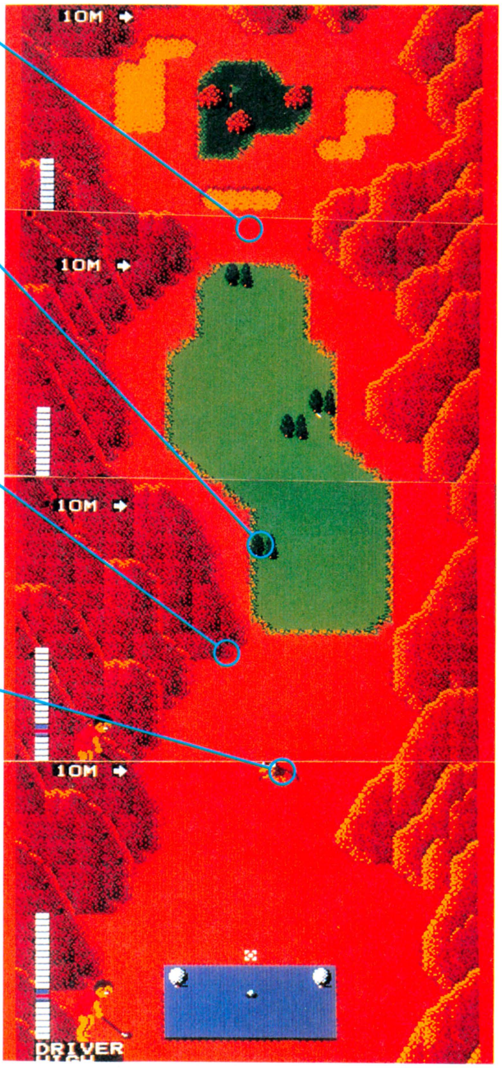
左右を岩壁にはさまれたロングホール。フェアウェイキープさえできれば、比較的シンプルで攻略しやすいホールだ。とはいっても気をぬいてはいけない。慎重に攻めるように。

くびれた狭いフェアウェイ
左右の壁が出っぱってフェアウェイにせまっている。ひっかけないよう注意。

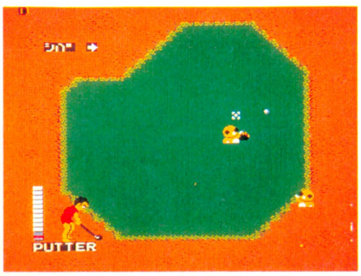
この木が曲者なのだ!
ギリギリのところでフェアウェイをねらうとつかまりやすいのがこの林なのだ。

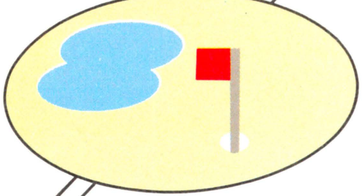
左に流されるとピンチだぞ
壁にはばまれてティーショットが手前に落ちると、確実に2打は損するぞ!

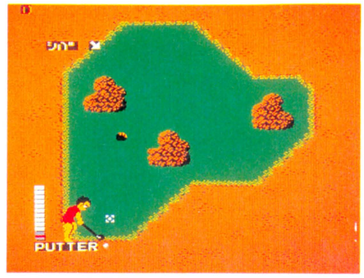
カラスが飛んでるよ!
何も考えずに打っても、カラスが勝手に運んでいってくれるのだ。ウッキー!



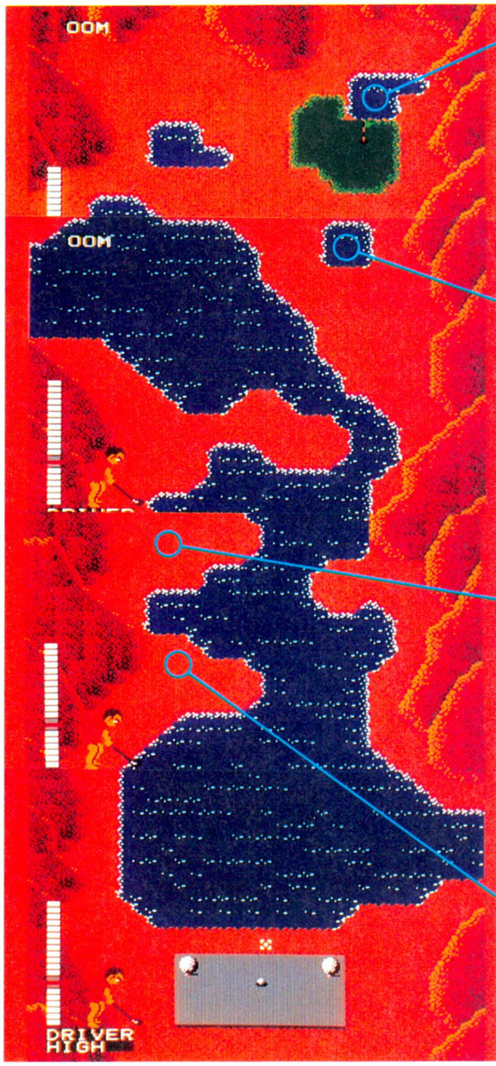
🡇モグラの動きに注意。スキをついて打とう。







🡆3つの岩が頭を出した変則グリーン。位置が悪い時は無理せずに。

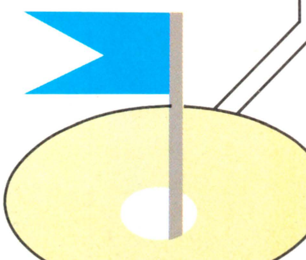


グリーンの奥の池は要注意だ!
ここもグリーンオーバーは禁物だ。なるべく止まりやすい玉で攻めるように。

この池にハマる確率は高いぞ!
グリーンをねらう時につかまりやすい。左側からまくようにねらっていこう。

ここまでとどけば、もうけもの
うまくティーショットをここにのせれば、2打めがかなり楽になる。がんばろう!

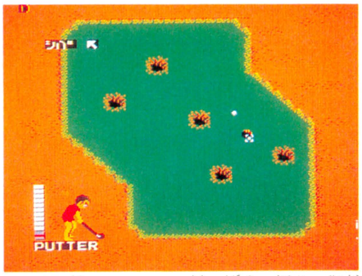
このあたりをねらっていこう
とりあえずここにのれば成功だが、バウンドさせてより先をねらうテもあるのだ。



フェアウェイの大半がウォーターハザードという大変なコース。左側の3つの半島を使うわけだが、どれも細くて危ない。岩壁につっこむ気持ちで、ぎりぎり左をねらっていこう。

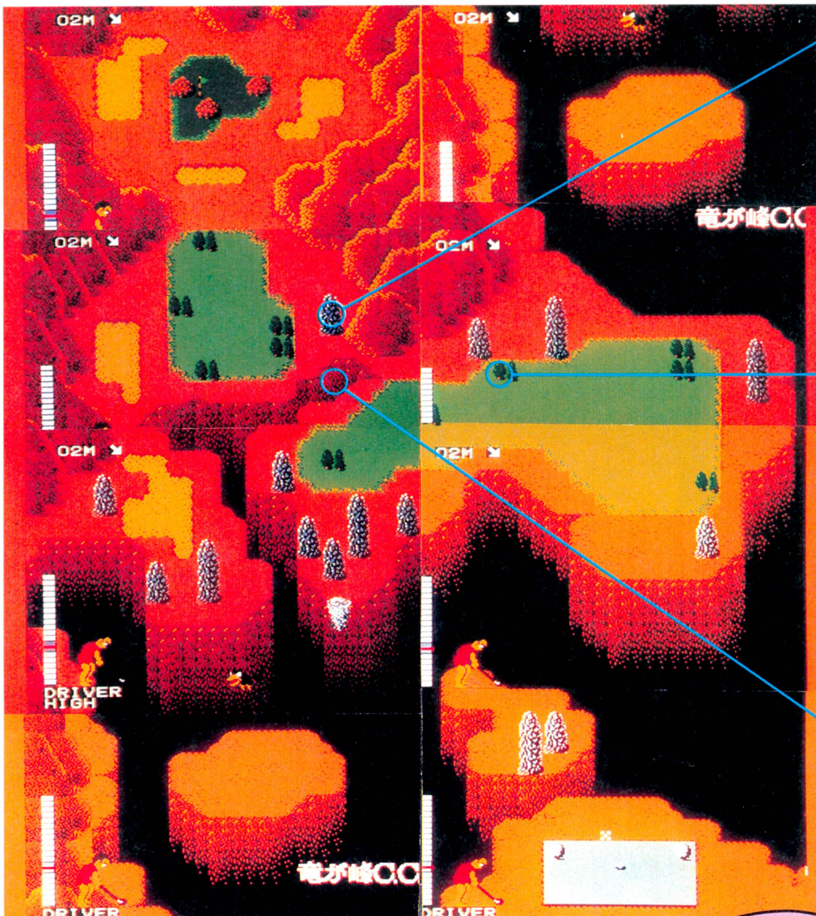
第8ホール
キビシイぞ水地獄だ!

これが竜が峰最終ホールだ！　パー５だけど、超ロングホールなのだ。その難しさもたいへんなもの。ここまでの８ホールの総集編という感じなのだ。じっくりコースを見て攻め方に工夫を。



☗これも穴ボコだらけ、特に芝目に注意が必要。

いちばーん長い第９ホール　難コースだ



この岩こそコース攻略のポイントだ

２打めがどうしてもこの岩につかまりやすい。左奥をねらう気持ちで。

この木につかまったらオシマイだ！

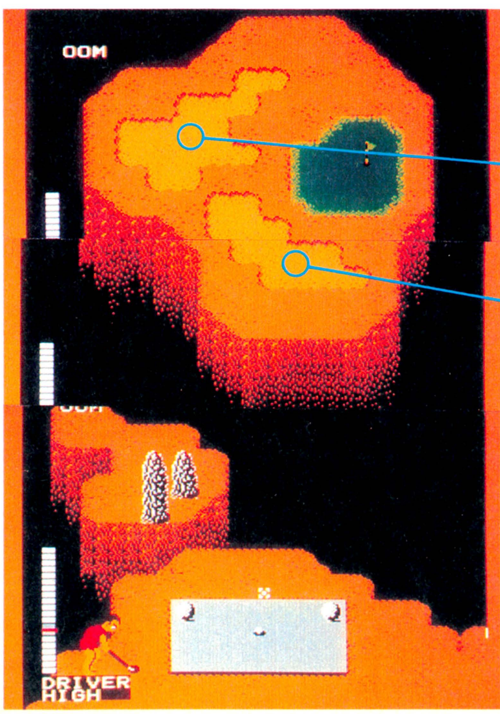
ティーショットが少しでも大きいと、ここで思わぬ苦労をするぞ。

フェアウェイを横切る深い谷間！

フェアウェイを分断する谷間。転がさずに、大きめに打つのがコツ。

谷越えのある第６ホール　ショートホール

このホールは思ったよりＯＢが少ない、となればｌオンをねらいたいところ。弱気だと大きなバンカーにつかまるので、強めに打て。



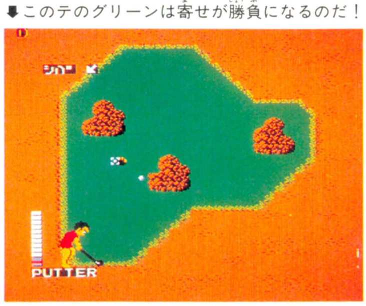
ここに落としたらナサケナイね！

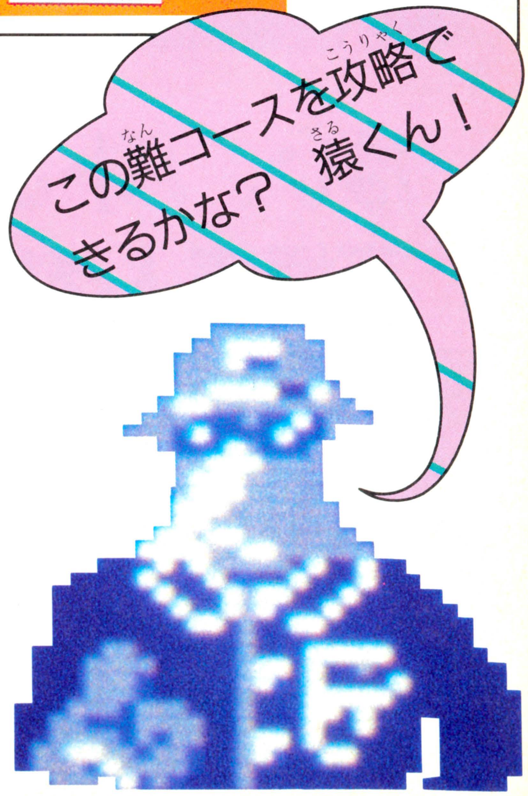
右奥のＯＢを恐れて左よりに打つと、ここにつかまる。けっこうやっかいだ。

ここに落ちてもパーはいけるぞ！

ここにつかまってもたいしたケガはしない。が、強気でｌオンをねらおう！

☟このテのグリーンは寄せが勝負になるのだ！





高橋名人の Bugってハニー

さあ、『BUGってハニー』の続報だぞ。今週は、なっな〜〜んと、『バグハニ』全4面分のマップを大公開。くわえてみんながてこずりそ一な、危険ゾーンをご指摘したうえ、もっとも安全確実なクリアー方法をご教授しちゃうのだ。これさえ続めばもうゲームはセーフクできたも同然……だとおも一んだけどな。

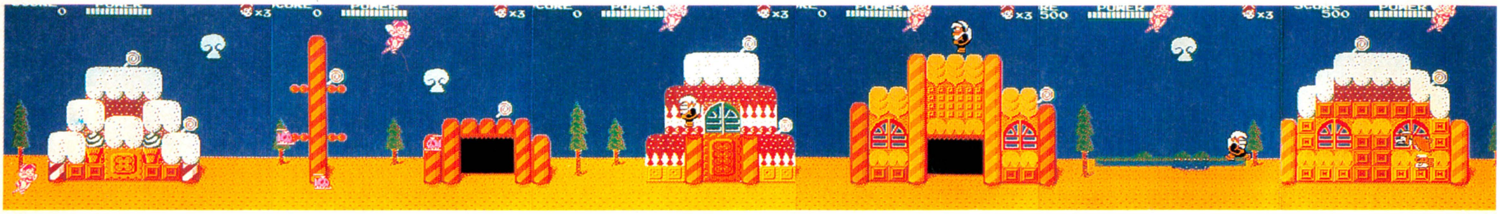
●ハドソン　6月5日発売　5300円

第1面 お菓子いっぱいでもスイートじゃないぜ

ゲームスタート時はハニーちゃんが主人公。フワフワ飛びながらゴールをめざせ。空が飛べるので楽しそうだけど、油断大敵。爆裂弾注意。

迫力ねーけどドラゴンだぜ





アイテム集めはココ

1度画面をスクロールさせ、再びもどるとまたアイテムが出現する。便利!!



爆裂弾に注意

第1面でチェックしといてほしいのは爆裂弾を投げるコイツらだな。左のは縦3分裂弾。右のはさらにあぶない4方向分裂弾。注意！

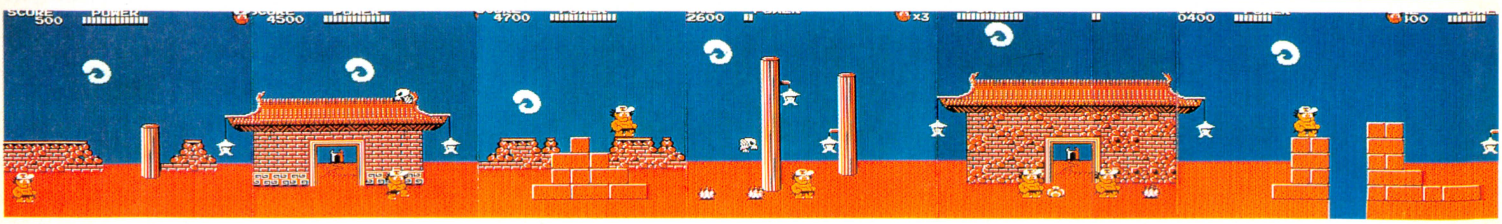


第2面 はい、バトンタッチ 高橋原人の登場だ!!

2面以降の主人公、高橋原人は、空は飛べない。お得意の石オノとジャンプでクリアーをめざせ。背景もちょっぴりオリエンタルだぜ。

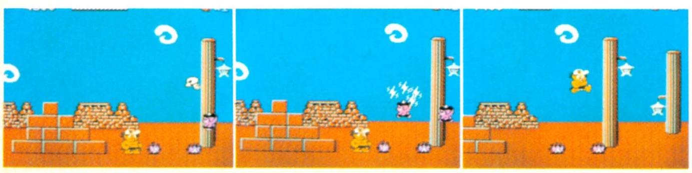
空飛ぶ頭骨君 ぶきみやな〜





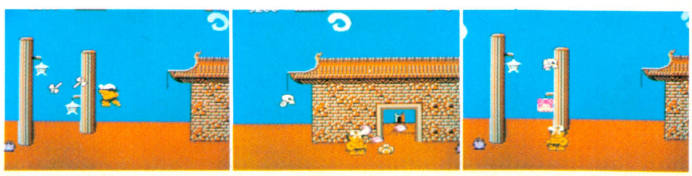
雷小僧に注意

ジャンプしてたき火を越えようとすると雷小僧の電撃にあたる。先にヤツらをかたづけろ。

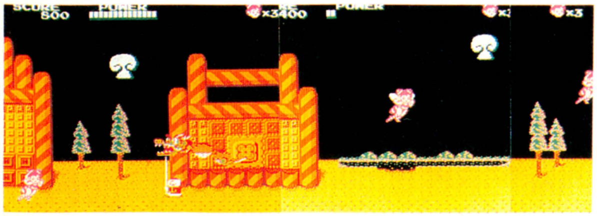


アイテム集めはココ

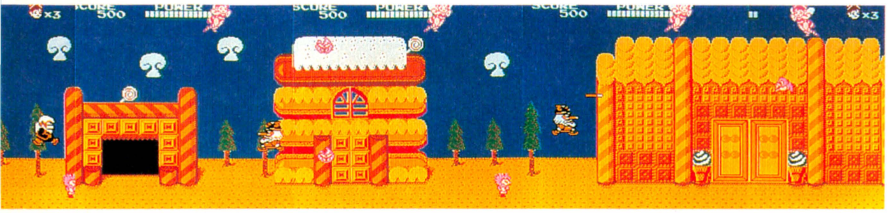
第2面はココ。左側から急にとびだす例の雷小僧をやっつけてから取ろうね。



完全マップ&攻略テク一挙大公開!!



お菓子の家の中では、棒の先にドラゴンをつけたヘンな親父が駆けまわっている(中国舞踊みたい)。一見、迫力なさそうだが、分裂火炎弾を吐く。注意。

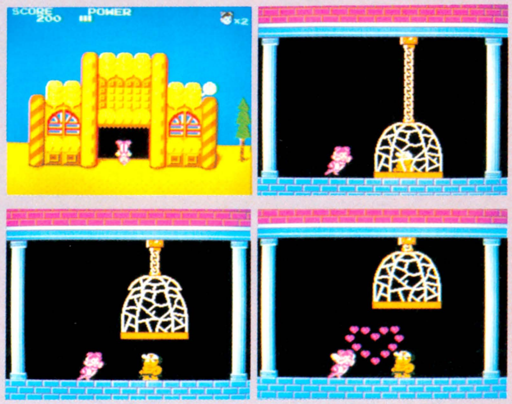


やられるなら横丁の中だ

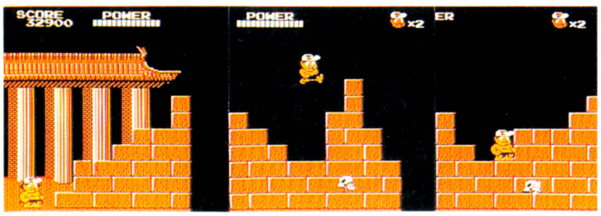


横丁の中でやられると、その入り口からゲームを再開（普通は最初にもどる）できる。

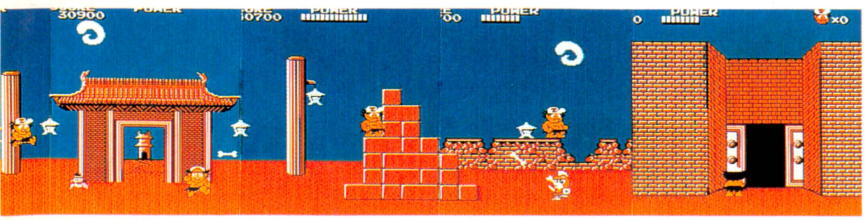
高橋原人を助けろ



第1面の最後にあるお堂の中には、オリにとじこめられた高橋原人がいる。ハニーちゃんがお堂に入ると同時にそのオリは持ち上がり、原人を助けることができるぞ。このエリアには前に立ちはだかるボスキャラはいない。安心して中に入ってちょーだいませ。で、バトンタッチ。次の面の主人公は高橋原人だぞ。

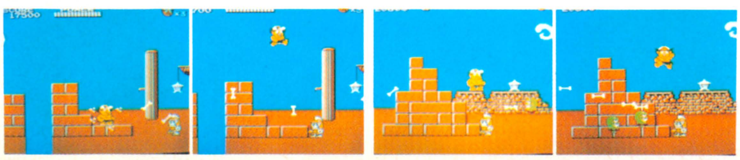


石段がいっぱい。その間を縫うようにドクロ鳥が飛ぶ。ドクロ鳥の飛ぶ波型のルートはいつも一定だ。あらかじめルートを読めばかわせる。

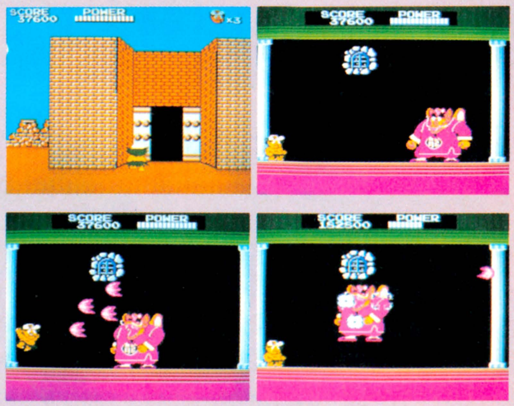


あぶな〜いドクロ兵

近寄ると骨を投げてくるドクロ兵。逃げても追ってくる。しかもドクロ鳥(!?)の射程もかなり広範囲だ。見かけたらすぐにやっつけろ。



ドラゴン皇帝との決戦



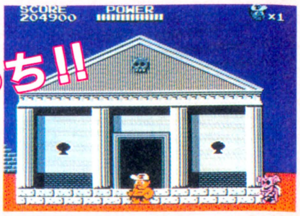
第2面の最後。お堂の中にいるのはドラゴンの親玉、ドラゴン皇帝だ。小刻みにジャンプしながら、口から4分裂弾を吐いてくる。高橋原人も連られてジャンプをすれば相手の思うツボ。分裂弾をまともにくらってしまう。ここはお得意の石オノの早打ち連射で、一気にキメてしまおう。出だしがポイントだよ。

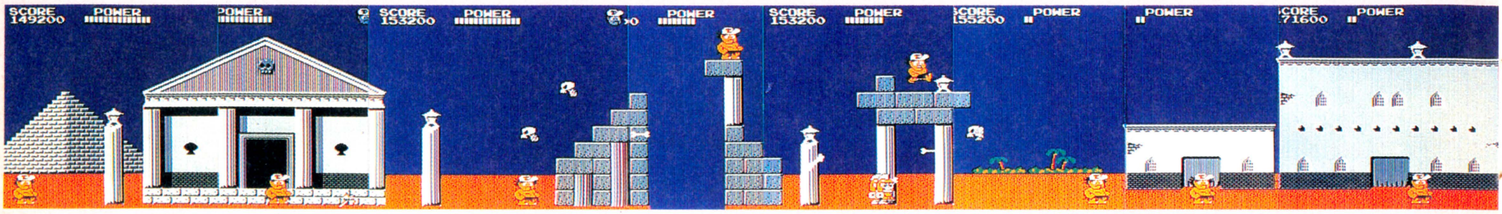
『BUGってハニー』はこう

第3面 お次の舞台は……古代遺跡がいっぱい

ドクロ鳥が波型にフワフワ飛んでいて、気が抜けない!? いや、ヤツらがとどかない安全地帯がちゃ〜んとあるんだよな。チェック。

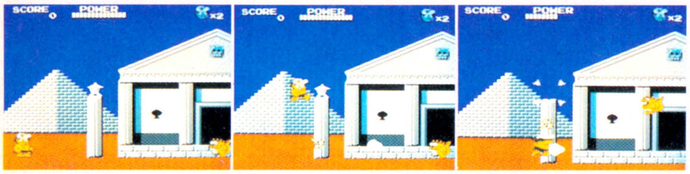
ドクロ鳥はさみうち!!





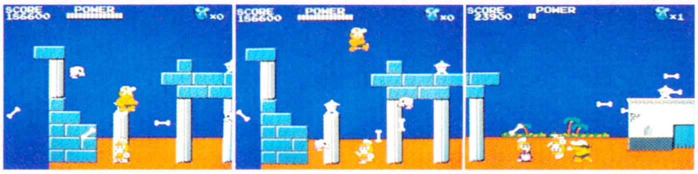
敵の前でジャンプするな!

白い息吐く怪獣。こちらの動きにあわせジャンプをする。地上で石オノ連射だ。



石柱の頭を利用しよう!!

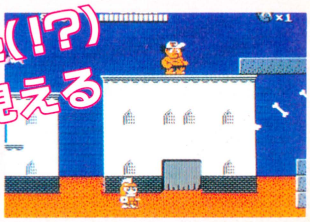
写真の位置の石柱はドクロ兵の射程外。踏み台にして前進。地上で石オノ連射。

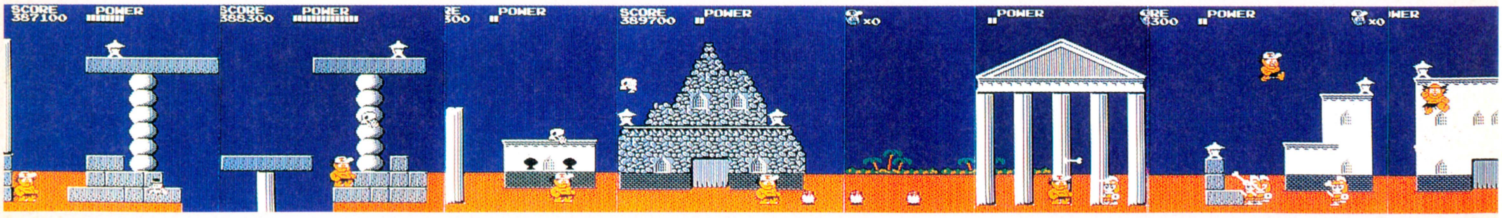


第4面 いよいよオーラスは敵の総攻撃なんだな

ラストの面。当然、敵は総攻撃をしかけてくる。雷小僧、ドクロ兵、爆裂弾などの複合技をかわすには反射神経を限界まで使え。

敵の本拠(!?)お城も見える





たき火の連続もあるぞ!



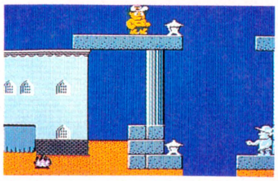
3つ並んだたき火を跳び越えようとした瞬間、鳥が邪魔しに飛んでくる。そーと一なもんだ。

アイテム集めはココ!



これくらいの高さになると、あの憎たらしいドクロ鳥も届かなくなる。たまに出現し、狙いをつけて襲ってくる鳥にさえ注意していれば、アイテムは取り放題だ。

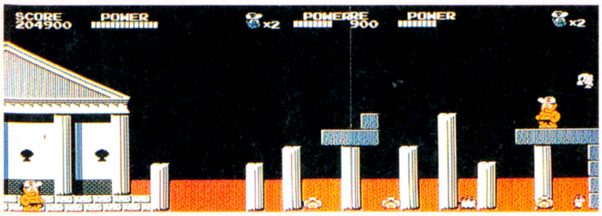
おや、この彫像は!?



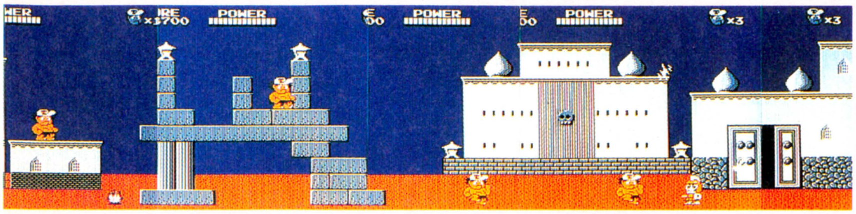
高橋原人にそっくりの彫像を発見。何か謎でも隠されているのか!? イ・ミ・シ・ン!?

宿敵キュラ軍団、決戦近しっ!!

すればきっととけるのだ!!



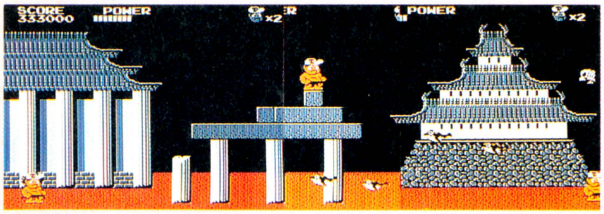
石柱の頭をとび跳ねて行くしかない。柱の間にはたき火と岩。落ちたらおしまい,てなわけだな。空中のドクロ鳥のルートを見極めて！



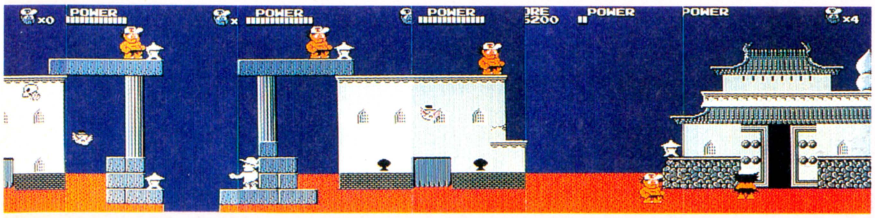
アイテム集めはココ！

白壁の周辺にある３つのアイテムが稼ぎ場所。地上のガイコツに気をつけて集めまくれ！

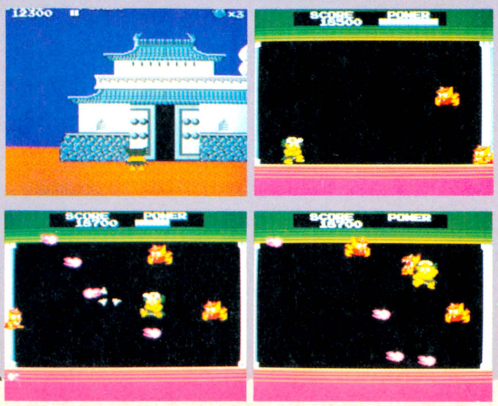




ドクロ鳥が、ひっきりなしに登場!! 空中の敵キャラが一番の難関だ。石段のてっぺんに登るタイミングが難しーんだよね。

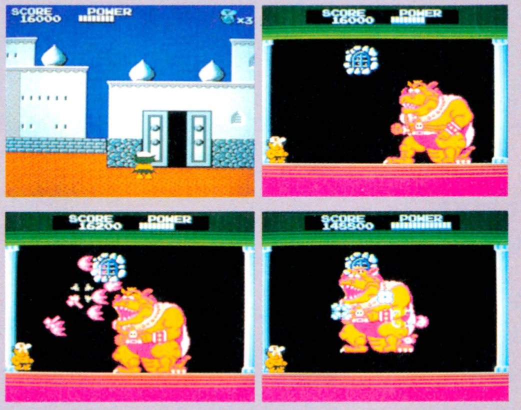


こっこれが大キュラーか!?



お堂の中に入ったとたんに登場するのは、カエルみたいにちっこいのが３匹。そうとうのデカキャラを予想したキミがちょっと気を抜いたスキに、３匹が大跳躍。口から爆裂弾を吐き高橋原人を襲う。こう四方から責められると逃げ場がない。おまけにすばしっこいのでこちらの攻撃もなかなかヒットしない……でも、これがほんとうに大キュラー!?

決戦、キュラ大王だぜい！



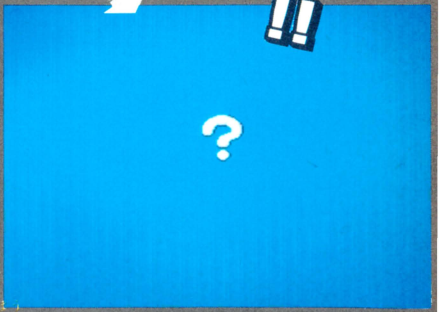
いよいよ宿敵キュラ大王との決戦。基本的な攻撃パターンは先に登場した大ドラゴンと同じ、ただしパワーは数段アップしている。ここに到着するまでに、高橋原人の攻撃力を火の玉までパワーアップしておきたい。対面してから大王が動きだすまでにしばらく間がある。その間にできるだけ撃ちこんでおこう。

But…なんだこの玉は!?



ゲーム中、空中を撃つとミョーな玉が出ることがあった。取ると大きな?。なんだぁ!? 次号ではこの?にスポットを当て、さらに徹底解剖しちゃう。以下、次号を乞うご期待。





以下、乞うご期待!!

この謎は次号で徹底解剖するのだ！

Dragon Slayer Ⅳ

ドラゴンスレイヤーⅣ

ナムコの新作RPGは、なんとあの『ドラゴンスレイヤー』シリーズのシナリオ4だったのだ。『ドラスレ』シリーズってのは、パソコン版RPGの最高峰ともよばれているもの。それをナムコがファミコン版オリジナルにリメイクしたというから楽しみだね。ひさびさに超大作を予感させる新作RPGだ。期待に胸をふくらませつつ、さぁ、読もうぜっ!!

●(株)ナムコ　7月上旬　4900円

噂の超大作RPGがついに登場!!

LIFE(ライフ)
生命力。これが0になるとキャラは死ぬ。

MAGIC(マジック)
武器(攻撃力)やアイテムを使う能力。

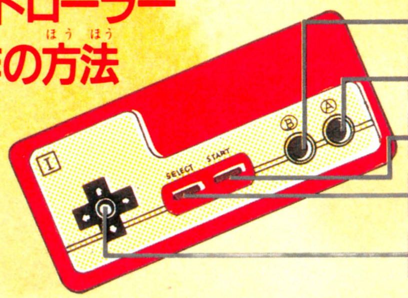
KEY(キー)
カギの量。扉や宝箱を開けるたびに減る。

GOLD(ゴールド)
お金。宿泊やアイテムを買う際に必要。

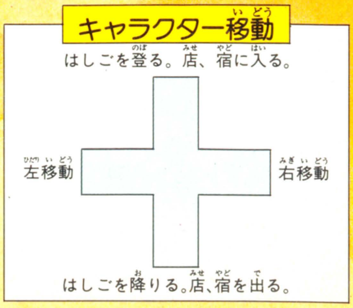
ITEM(アイテム)
使用可能なアイテムを3つまで表示する。



コントローラー操作の方法

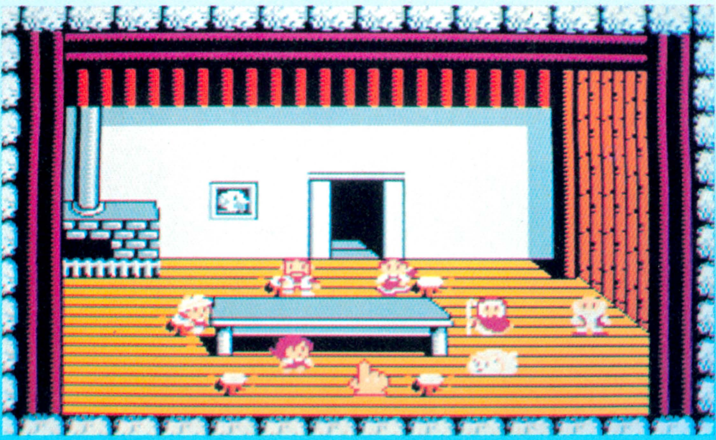


Bボタン	カーソルの押された方向に武器を放つ。
Aボタン	ジャンプ。アイテムを使用するときに使う。
スタート	ポーズ。持ちものを表示するときに使う。
セレクト	装備するアイテムの選択モードに入る。
✚ボタン	キャラの移動。アイテムの選択に使う。



竜退治の一族に課せられた宿命……

――昔、このあたりにはおそろしいドラゴンが住みついていたそうな。しかし、あるとき北の国から魔法使いがやってきて、偉大な魔力でドラゴンを絵の中に封じこめ、地下深く沈めてしまったんじゃと、その魔法使いこそが、お前たちのひいおじいさんなんじゃよ……――



「お父さん、見て見て、ポチが！」少年は、父親にむかってこう叫んだ。「洞窟まで散歩に連れていったら、ポチがいきなり中に駆け込んで、こんなのをくわえてきたんだ」。ポチはところどころ泥で汚れた骨のようなものを口にくわえていた。「ドラゴンのうろこ」

父親はそうつぶやくと、冒険に旅立つ準備を始めた。ドラゴンを倒す者。それがこの一家のほんとうの仕事だったのだ。

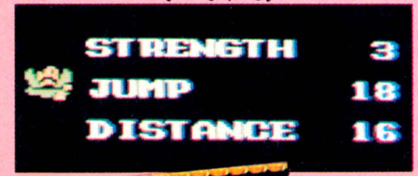
「ドラゴンになんか勝てるワケがないよ」。心配そうな子供たちのことばに、父親はニッコリとほほえみ、こう応えた。「だいじょうぶだ。私たちにはドラゴンスレイヤーがあるのだから」。ドラゴンスレイヤー、それは唯一ドラゴンを倒せる魔力のこもった剣で、4つの隠された宝冠によって守られているという。

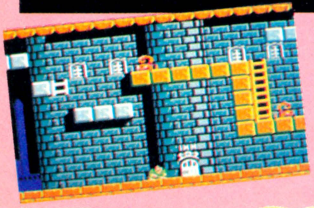
やがて一家は、その宝冠を捜す冒険の旅へと出かけていったのであった……。

これが ドラゴンスレイヤー の ファミリーだ!!

冒険に旅立つことができるのは、父親、母親、兄、妹、そして愛犬ポチ。みんなそれぞれ他の人にはない特殊な能力がそなわっている。状況に応じて使うキャラを選ぶことがポイントだな。

ゼムン（父親）





たいへんな力持ちで、グローブがあれば特定のブロックを動かすことができる。

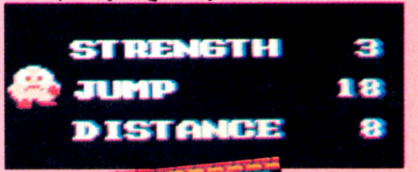
ロイアス（兄）

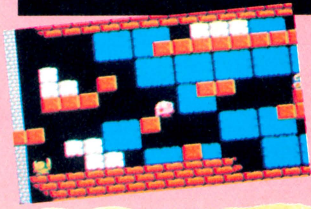




ドラゴンを倒すドラゴンスレイヤーを、唯一使いこなせる能力をそなえている。

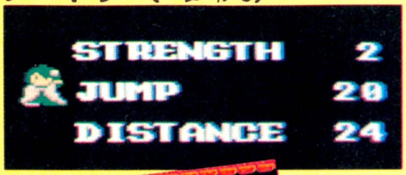
ポチ（愛犬）

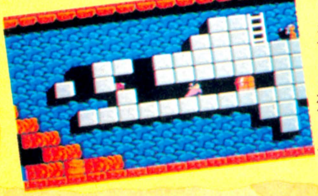




怪物に化け、敵からまったく妨害を受けずに地下迷宮内を歩きまわることができる。

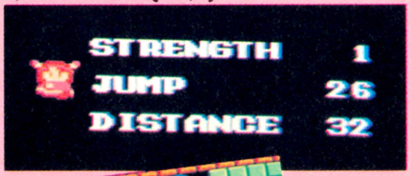
メイア（母親）

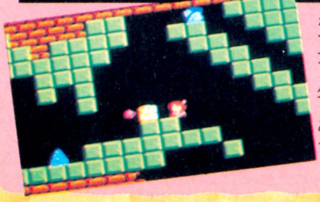




空を飛んだり、ブロックを飛ばしたりするマジックアイテムを使いこなすことができる。

リルル（妹）



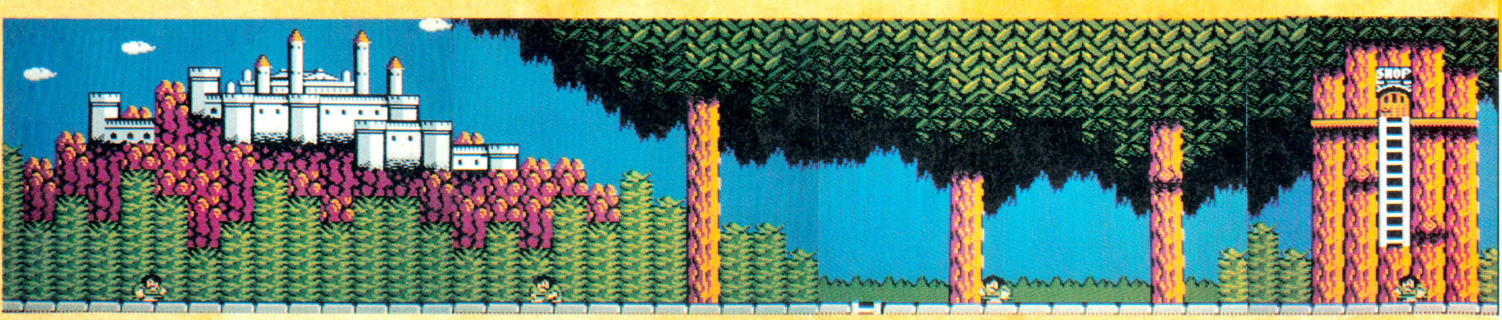


家族の中で一番ジャンプ力がある。またマジックアイテムを使いこなす力も少しある。

ジーラ（おばあさん）＆ドウエル（おじいさん）



おばあさんがパスワードを教えてくれる。おじいさんがそのパスワードでゲームを再開してくれる。



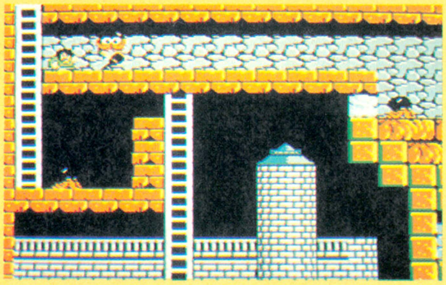
宝冠を捜し出せ

アイテムを選んで



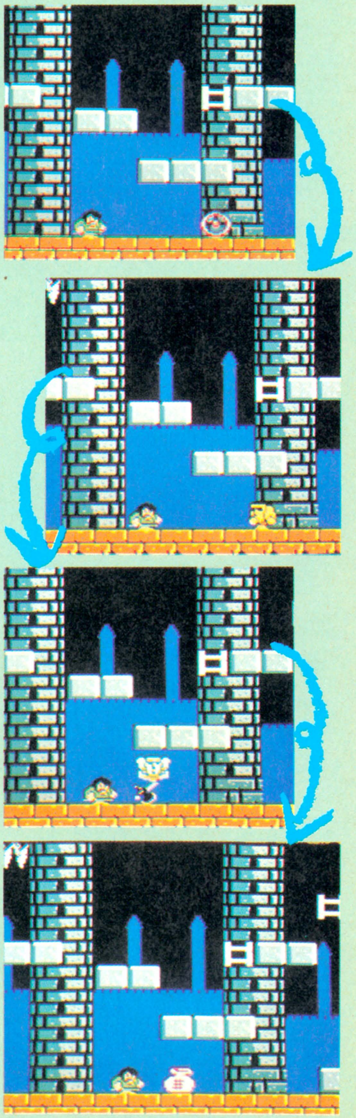
4人と1匹の中から冒険をさせるキャラを決める。するとこのモード。使用したいアイテムを3つまで選ぼう。

アイテムを選んだら(持ってなかったら仕方ない)、地下に降りよう。地下は廊下とはしごからできており、複雑に入りくんだ迷宮のようになっている。迷わないように。



地下に降りる

敵を倒してアイテムを得る



武器を投げて敵を倒すとアイテムが出現。金、カギ、魔法の壺。パンを取ればライフが回復。

アイテムとお金は使いよう

地下にはお店も宿屋もある。うまく使えば冒険もぐっと楽になるぞ。

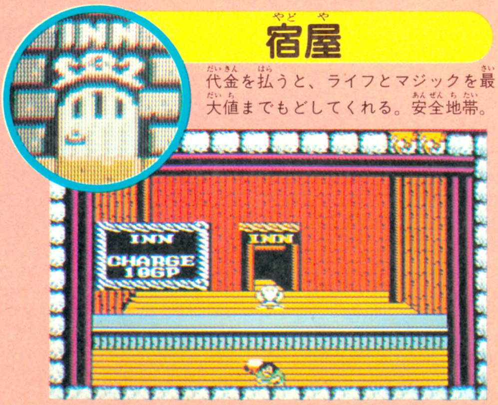
お店

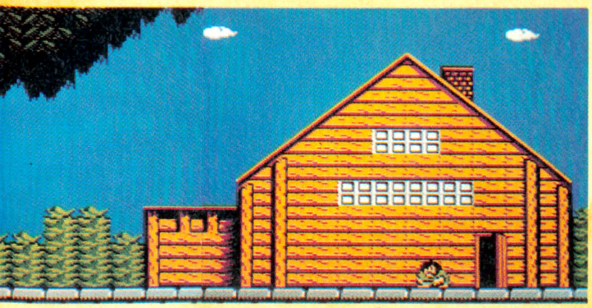
アイテム類を売っている。同じものでも店によって値段が違う。注意してね。



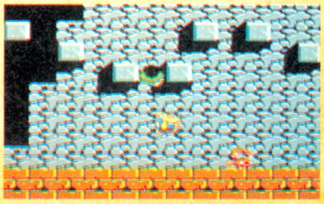
宿屋

代金を払うと、ライフとマジックを最大値までもどしてくれる。安全地帯。



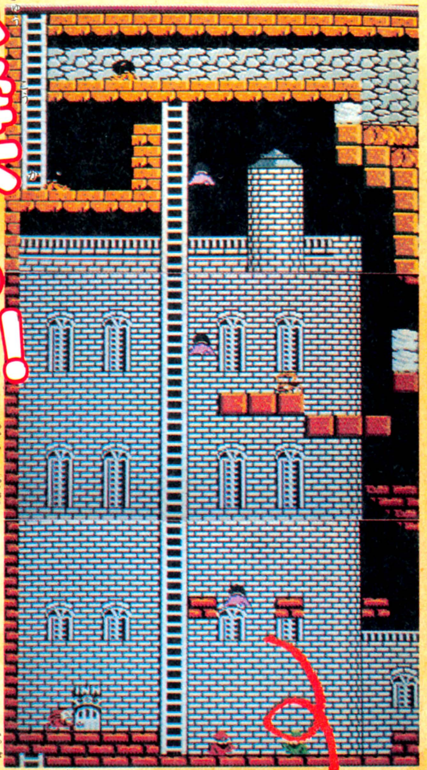


敵も利用しろ!!



一見、届きそうにない高いところも、こうして敵の頭に乗っかれば……OK!!

急降下〜!!

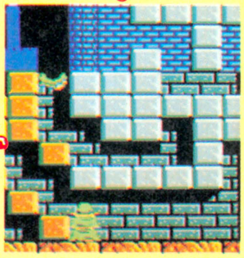


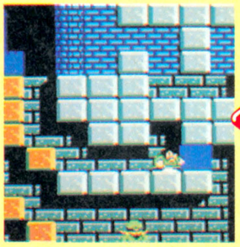
迷路は縦横につながっている。はしごを一歩でも踏みはずすと……。しかしでかいな。

隠されたトラップも捜せ!!

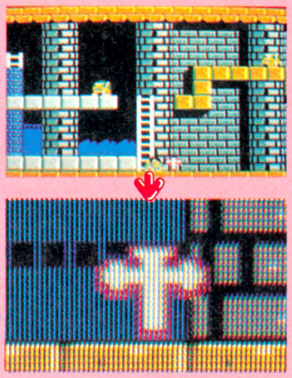
出られない!? と思った場所も、意外なところに隠し通路があったりするのだ。

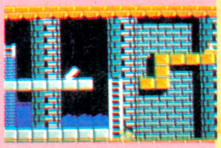






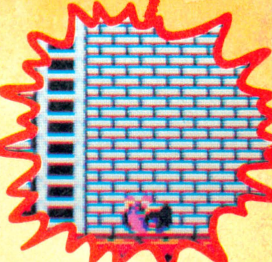
マジックアイテムを利用しろ!!





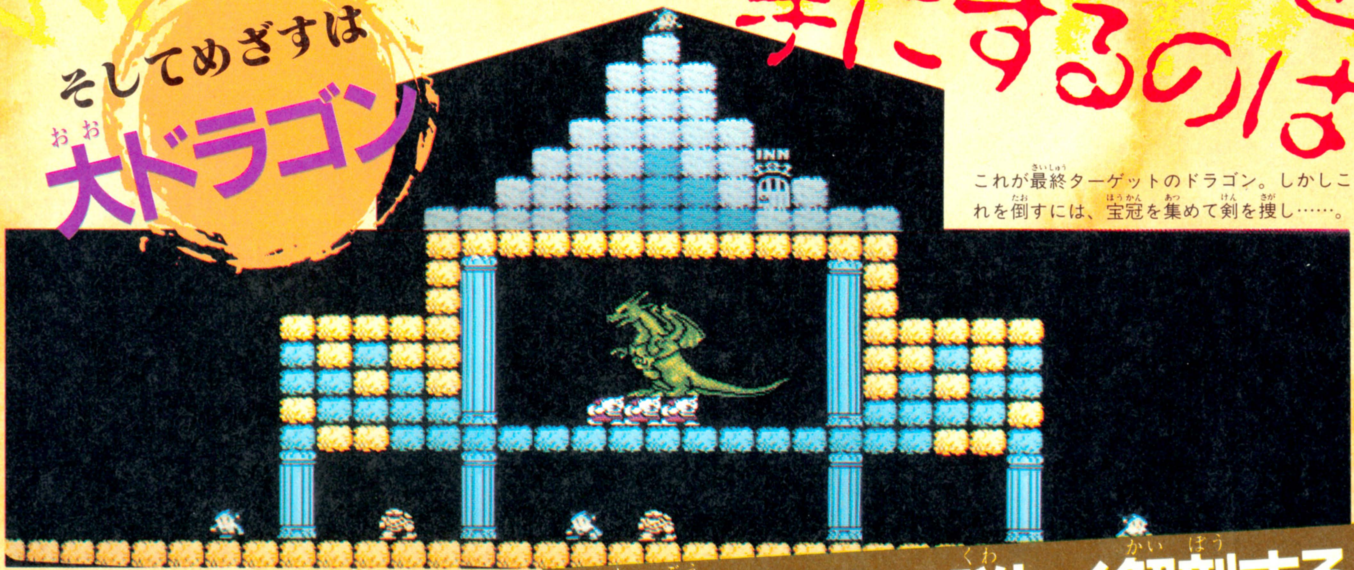
アイテムの中には魔力を秘めたものもある。たとえば十字架。一瞬にして画面内の敵を一掃するぞ!!

着地失敗!!



そして、ドラゴンスレイヤーを手にするのは…

そしてめざすは大ドラゴン



これが最終ターゲットのドラゴン。しかしこれを倒すには、宝冠を集めて剣を捜し……。

次号でさらに詳しく解剖するぞ!!



●データイースト
6月19日発売　5300円

たくさんの種類の武器やアイテムたち。その中から、モンスターどもにもっとも強力なひとつを選びだして見事に倒す！　こいつはロールプレイングゲームの魅力のひとつだ。そのヨロコビを実現するためのアイテムリストを大公開!!

武器とアイテムのリストを徹底紹介するのだ

ドラマチックなRPG（ロールプレイングゲーム）なのだ

いにしえのギリシャの地を、ヘラクレスが美神ヴィーナスを求めて東へ西へ……そう、あこがれのギリシャ神話の世界がいま、目の前に展開する！　そしてコントローラーをもったときから、キミがこの物語の主人公なのだ。



ヘラクレスがどんどん成長していく過程をゆっくり楽しみながらプレイしたいものだね。



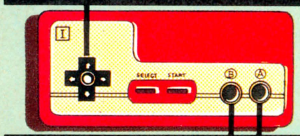
おカネ、武器とアイテム、そして謎を解くカギがだんだん増えていくのだ。

STORY

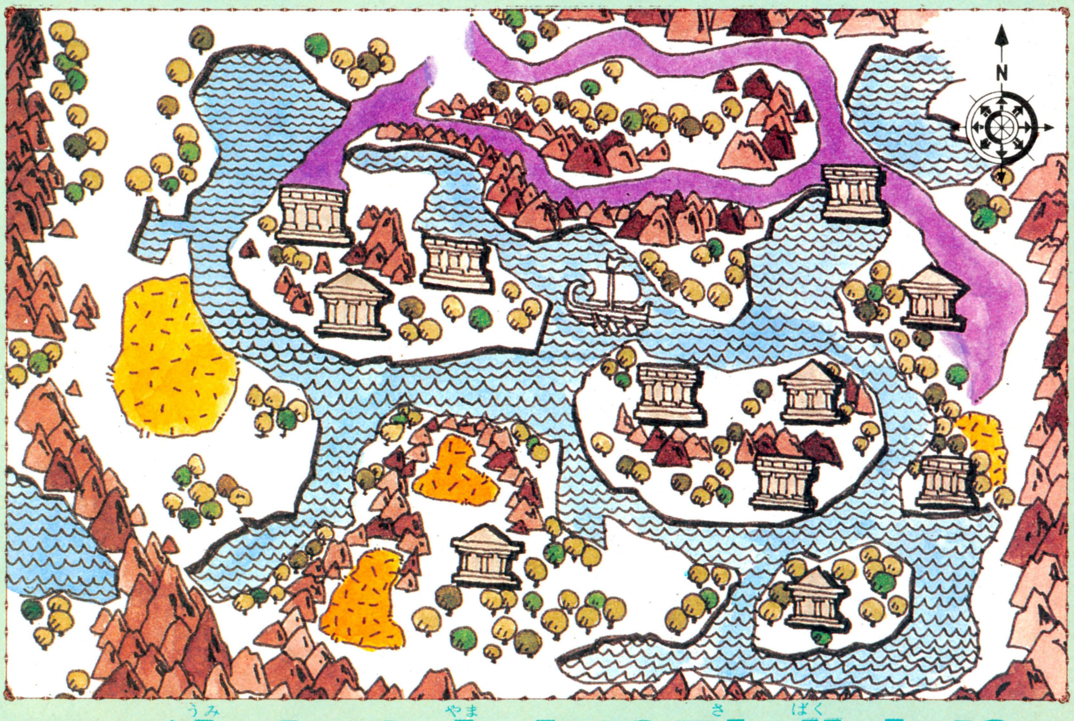
美の女神ヴィーナスが、オリュンポスから何者かにつれさられてしまった。美しいものや人々の澄んだ心をつかさどっていた女神がさらわれて、大神ゼウスをはじめとするオリュンポスの神々は大さわぎだ。やがて犯人は魔王ハデス、つれさられた場所は黄泉の国だと判明。勇者ヘラクレスが女神奪回の旅に出発した。

コントローラーの使いかた

ヘラクレスを移動させるときは✚ボタンを使う。戦闘モードのときなどに、コマンドを選択するときもこのボタンなのだ。



コマンドを選んだら、Aボタンで実行だ。1回押してコマンドを呼び出し、取り消すときにはBボタンを押せばいいのだ。



このマップがヘラクレスの活躍の舞台なのだ

これがヘラクレスの活躍の舞台、いにしえのギリシャだ。ヘラクレスがスタートするポイントは秘密。というのも、その場所がわかってしまうと他の街との位置関係がバレちゃってツマンナイもんね。キミもそう思うでしょ？

海あり山あり砂漠あり　広い荒野がキミを待つ

謎を解くには、まずはアイテムを手に入れるべきなのだ

アイテム

アイテムには、お金を出して買うアイテムと、お金では買えないアイテムの2種類がある。まずは使ってみることが重要なのだ。



氷室のうつわ

地下へ行くとムチャクチャ強い敵がいる。そいつを一瞬にしてこおらせてしまう強力なアイテムがこのうつわなのだ。



くすり

アテネの街を出て南に進むとペルラの街がある。その街のくすりやで売っている。50Gで体力回復とは安いものだ。



旅のつばさ

このアイテムさえ手に入れることができたら、街から街へのテレポートが一瞬のうちに可能になるという便利モノだ。



まほろばの杖

ナマズ、もとい大地の精を味方にできる。大地震をおこして、あらわれた地上の敵を一瞬のうちに壊滅させてしまう。



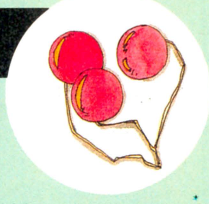
回復のたね

ヘラクレスの体力を、そのときの最高値にまであげてくれる涙モノのアイテムなのだ。道具屋で売っているが高い！



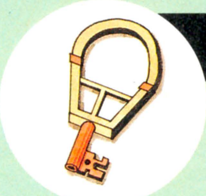
命の水

砂漠での活動には、水は欠かせないモノだ。これさえあれば、砂漠地帯でのヘラクレスの体力低下がおさえられるぞ。



ほばしらの玉

海のもつ力に反応して強力な炎を放つ。だから海上では便利だが、地上の敵には残念ながらあまり効果はないのだ。



カギ

街や村の中、家の中などでカギがかかっている扉にはコレ。カギの店で売っているが、持てる数に限りがあるのだ。



泉のしずく

どうやら、戦いに使うアイテムではなさそうだ。謎を解くカギになっているとは思うのだが、どこで使うのだろう？



雷の杖

天空の力、いなずまの力をみちびいて、敵に落雷させることができる。あらゆるモンスターに対して効果的なのだ。



あかり

地下迷宮では必需品。足もととまわりを照らしてくれる。持っていないときは無理して歩き回ると迷いまくるぞ。



ペガサス

やがては、このペガサスに乗ってヘラクレスは天界へと飛んで行かねばならない。天界へ行くただひとつの手段だ。



夢見の笛

これを使うと、不思議な音色が敵の頭脳にはたらきかけて、深い眠りにさそう。知能の低い敵にはあまり効果がない。



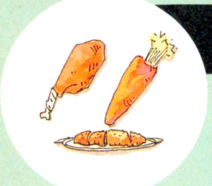
羅針盤

まえもうしろも、右も左もみーんな海。方向を見失いそうなときはコレだ。広い海では絶対に欠かせないモノだ。



石文

これも謎のアイテムなのだ。古代文字がビッシリ書かれている。誰が、何の目的でこの場所に残したのだろう。



食べもの

くすりや回復のたねにはおよばないけれど、食べると体力がある程度回復するのだ。ニンジンには秘密があるぞ。



船

ヘラクレスが大海を旅するときのため、海の神からのプレゼントなのだ。海の神といえばポセイドンだ……。



かじや

剣やたてがいたんだときに彼の店へ行くと修理してくれる。5000Gで彼を雇うと、店へ行かずにその場で修理も可能だ。



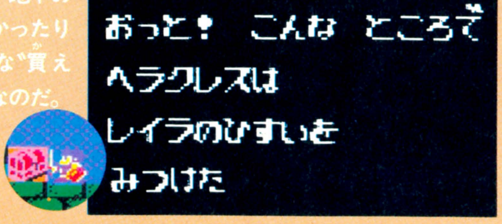
すべての店をまわれ

戦いに使うアイテムも、謎解きに必要なアイテムも、どちらが欠けてもゲームの進行はストップしてしまう。店で買えるものはぜひ買っておこう。

お店によって、ご主人の顔はさまざま。顔なじみになるくらい通いつめてみようぜ。

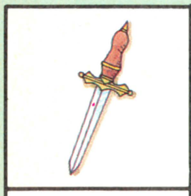
カネじゃ買えないアイテムもある

ボス・モンスターを倒して奪いとったり、地下の迷宮の中で見つかったりするのが、貴重な"買えない"アイテムなのだ。あやしげな場所は調べながら歩いて行こうね。



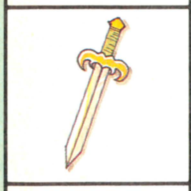
武器と防具

ずらりと並んだ武器、防具類。お店で売っている物もあれば、モンスターが隠し持っている物もある。当然初めから強い武器が手に入るはずはない。少しずつグレードアップだ！



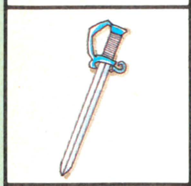
ナイフ

武器としては最も弱く、値段も安い。でも素手よりはましなので買っておこう。



銅の剣

比較的手に入りやすい武器。値段の割には役に立つので初めから買ってもいい。



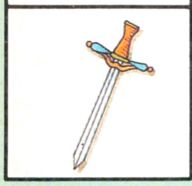
鉄の剣

銅の剣よりも高く、それだけに耐久力もすぐれている。Gをためて手に入れよう。



鋼鉄の剣

鉄の剣よりは強力。とにかく新しい武器を見つけたら買って使ってみよう。



破邪の剣

この剣はボス・モンスターの1匹が持っている。向かうところ敵なしの最強の剣。



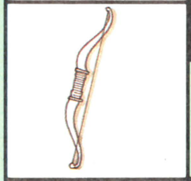
銀のオノ

オノなどツーハンドの武器は、攻撃力は大きいのに盾が使えなくなるのが欠点だ。



ハンマー

とげのついた玉にくさりがついた武器。ハンマーといっても、かなづちではない。



銀の弓

空を飛んで逃げてしまうモンスターを倒すためには、絶対に必要な武器なのだ。



三又の矛

長い旅の途中には、海を渡ることもある。そのときに役に立つ武器がこれなのだ。



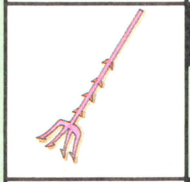
マルスのオノ

ある街に昔から伝わる伝説のオノ。殺傷力は大きいが木を切れないのは残念。



アトラスの槍

なかなか高価な武器なのだが、あるモンスターを倒すためにどうしても必要だ。



魔性の矛

三又の矛の強力版。西の海を渡るときに持っていればとても心強いのだ。



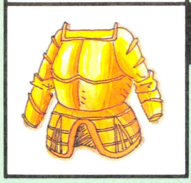
革の服

最も安いよろい。革なのだが、鍛冶屋でたたいて修理ができる不思議なよろい。



鎖かたびら

スケバン刑事の唯ちゃんも愛用しているという鎖かたびら。君もどうかな？



銅のよろい

一番安いフルプレートアーマーがこれ。戦士だったらこれを着なくちゃ。

MONSTER モンスター

リトル・モンスター

RPGはやっぱ敵キャラに魅力がないとね。数も多いに限る。というわけで、ゲーム序盤に登場する12種類のモンスターの解説なのだ。



プノトン

最初の敵にふさわしく、とにかく弱い。羽のはえた"ハプノトン"ってやつもいる。



グラスデク

攻撃力が大きいのでへたをするとすぐやられてしまう。薬を買っておこうぜ。



ウナトサウルス

首を右に曲げている。左に曲げているのは"ヒロナトサウルス"といってさらに強い。

ラビ

図体がでかいので初めて見るとおどろくが、さほど強くはないので軽く倒せる。



クテノドン

手の長い大トカゲ。体力も攻撃力もそこそこなのでこいつを倒して金をかせごう。



シーピープル

いわゆる半魚人ですな。こいつが成長すると"海ぼうず"になるのだ。海に出現。





歩行樹

けっこう体力があるので初めは苦戦するだろう。赤いヤツはお金持ちなのだ。



妖術使い

この手の敵は必ず魔法を使って攻撃してくるので、注意が必要だ。逃げるが勝ち。

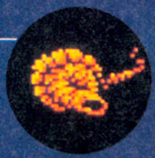


コジマン

体力は低いが、攻撃力はやたらと大きい。一撃で倒せない場合は逃げたほうがいい。

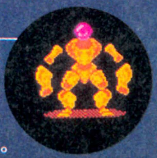
タノン

このしめ縄野郎は攻撃力は弱いのだが、体力がかなりあるのでなかなか強敵だ。



機甲兵

実にメカニックなデザインなのだが、頭が玉とはあわれなやつ。攻撃力が大きい。



シースネーク

ブレスの魔法を使ってくるし、体力がかなりあるので海の上では一番の強敵。



弱い　　強い

ボス・モンスター



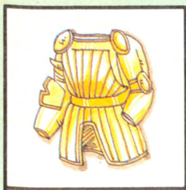
鉄のいのしし

ベルガの山のふもとにひそんでいる。こいつを倒さない限り、ベルラの村に行くことはできないのだ。第一の難関だぞ。



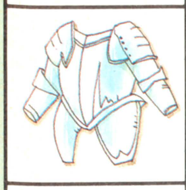
ダクトフッド

ネメアの谷のほこらの入り口を守っているくもライオン。ほこらの中の宝は重要な物だが、あせって取りに行く必要なし。



鉄のよろい

鉄でできたよろいなので、海で潮風に当たっているとさびてしまうかもしれない。



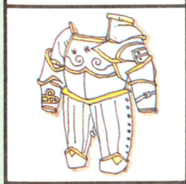
鋼鉄のよろい

高い、高いのだ。しかしこれを手に入れれば君の行動範囲はぐーんと広がるのだ。



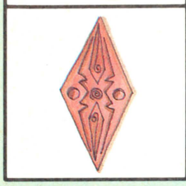
魔法のよろい

これを身につけていれば、地上界では怖いものなしと呼ばれる抜群のよろい。



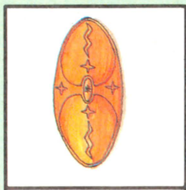
ゼウスのよろい

全能の神ゼウスが悪霊を倒したときに身につけていたという伝説のよろいだ。



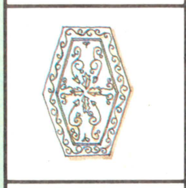
木の盾

ないよりはましだが、無理してまで買う必要はない、というぐらい弱い盾なのだ。



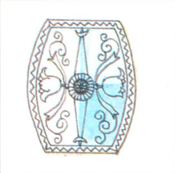
銅の盾

盾を買うなら、まずこれを買おう。丈夫なのだがさびつきやすいのが欠点である。



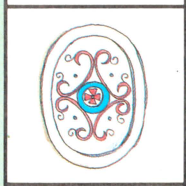
鉄の盾

ギリシャで一番ポピュラーな盾なのだそうだ。流行に遅れないうちに買うべし。



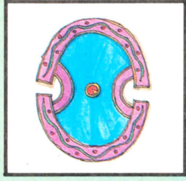
鋼鉄の盾

ツーハンド武器をメインに使っているときは、盾はあせって買わないようにね。



聖なる盾

ナナの街の歴代の勇者達が使っていた伝説的な盾。ゲーム後半で役に立つのだ。



シーザーの盾

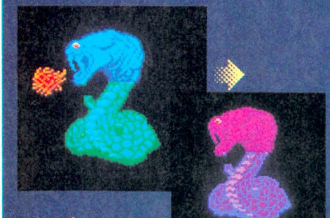
ローマ皇帝シーザーが愛用していた美しい盾。防御力、耐久力も最大を誇るたてだ。

ワンハンドとツーハンド

このゲームには数多くの武器が登場するけど、これらは大きく2種類に分けられる。それが片手用(ワンハンド)武器と、攻撃力は大きいけど盾による防御ができなくなる両手用(ツーハンド)武器だ。一長一短だね。



手強いボスモンスターは動かないリトルモンスターと違って、アニメーションしてくれるのだ。ちょっとだけだけどね……。



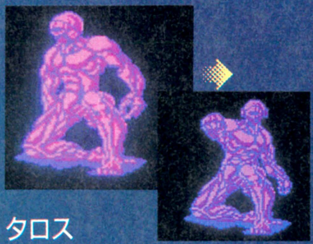
ボルク

レルネの沼に住んでいる水蛇。おそろしい猛毒を持っている。その猛毒を手に入れればキミの武器の威力は倍増するのだ。



ペルテホース

他のボスモンスターと違ってこいつだけは何かを持っていないと出現しないのだ。倒せばとっても便利な物が手に入るぞ。



タロス

セントリアリー島の洞くつに住んでいて、ナナの街に行くためには倒さなくてはならない。強力なパンチで攻撃してくる。



黄金の鹿

この鹿は動きが速いので普通の武器では倒せない。こいつを倒して手に入れた物をある人に渡すと重要アイテムをくれる。



おおだこ

ラボの港を守っていて、入港しようとすると現われる。こいつのスリープの呪文は強力でかなり体力がないと勝てないぞ。



シーサタン

西の海へと出向いていくと、こいつが出現して行く手をはばむ。ボスモンスターに出会ったらこいつを倒すヒントを探せ。

モンスターのマジック

モンスターもレベルが上がってくると、たちの悪いやつは魔法を使って攻撃してくるようになる。この魔法を防ぐ手段が無いところが怖いのだ。

1 スリープ



この呪文が一番怖い。強い敵にかけられると、眠っている間にどんどん体力が減っていってしまうのだ。

2 ヒール



妖術使いの仲間がよく使う。これをとなえた敵の体力がどんどん回復してしまうというやっかいな呪文なのだ。

3 ラスト



この呪文をとなえられるとヘラクレスの武器はたちまちさびついてしまうのだ。鍛冶屋に直してもらおう。

4 ブレス



炎の息をはいて攻撃する呪文。直接ダメージをくらうのはこの呪文だけなのだ。威力は敵によって差がある。

次号はいよいよ攻略だぜ!!

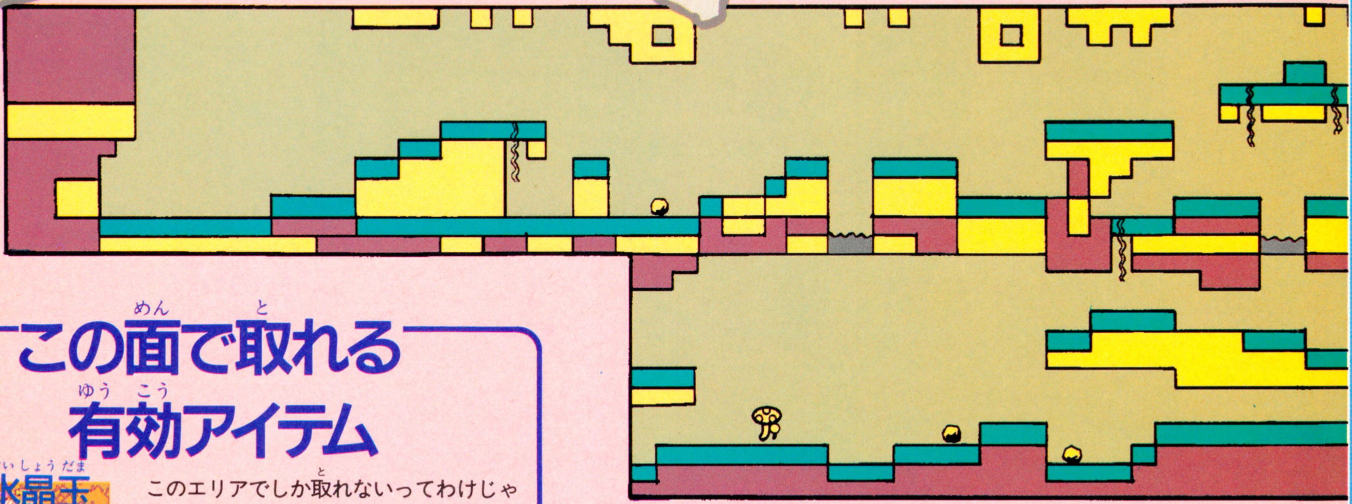


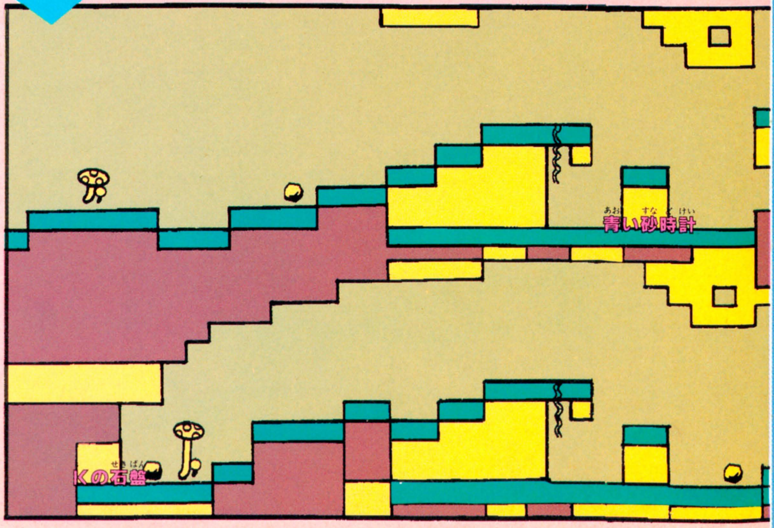
アテナ
●SNK
6月5日発売
5500円

前号にひき続いて、『アテナ』のマップ公開だ。今回はエリア2。岩をくずしたり、翼をつけて空中を飛んだりして進んでいくのだ。ただし、ループしてしまう場所が2カ所もあるので気をつけようね。このほか、エリア3、4のハイライト・シーンもバッチリ見せてしまうから、プレイの時にはゼッタイためになるのだっ!!

これがエリア2″洞くつ″マップだ

背景はほとんど同じだけど、地上と地下の2層構造。最終的には上の段でも下の段でもボスに会えるのだっ!!





この面で取れる有効アイテム

このエリアでしか取れないってわけじゃないけど、エリア2をクリアーするのに役に立つアイテムを紹介するぞっ!!

青い水晶玉



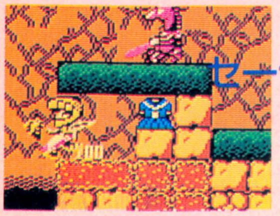
⬆➡岩をくずして青い水晶玉発見。取るとアイテムの位置がわかる"?"マークが出現する。

知恵の冠



⬆持っている防具のレベルがどれも1段階上がるうれしいアイテムなのだっ!!

セーラー服



⬆男の子はみんな大好きなセーラー服は、めったに出てこない1UPアイテムだ。必ず手に入れたいっ。

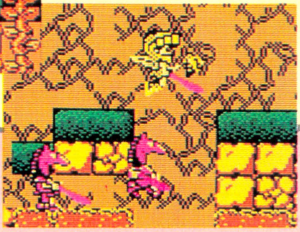
Kの石盤



⬅前回も紹介したKの石盤。これがないとコンティニューできないぞ。

これがあれば アテナが空を舞う





⬅これは「ペガサスの翼」というアイテムだ。取ると空中を飛べる。

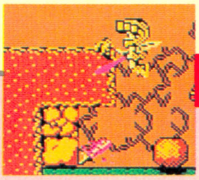
➡ある程度のライフをキープしていないとこの翼は消えてしまう。

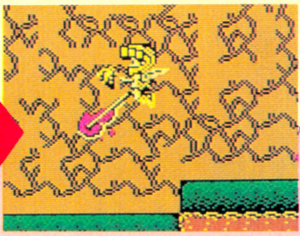
砂時計



⬅青い砂時計はタイムを増やしてくれる。取った時の残り時間がスタート時と同じ5分に。

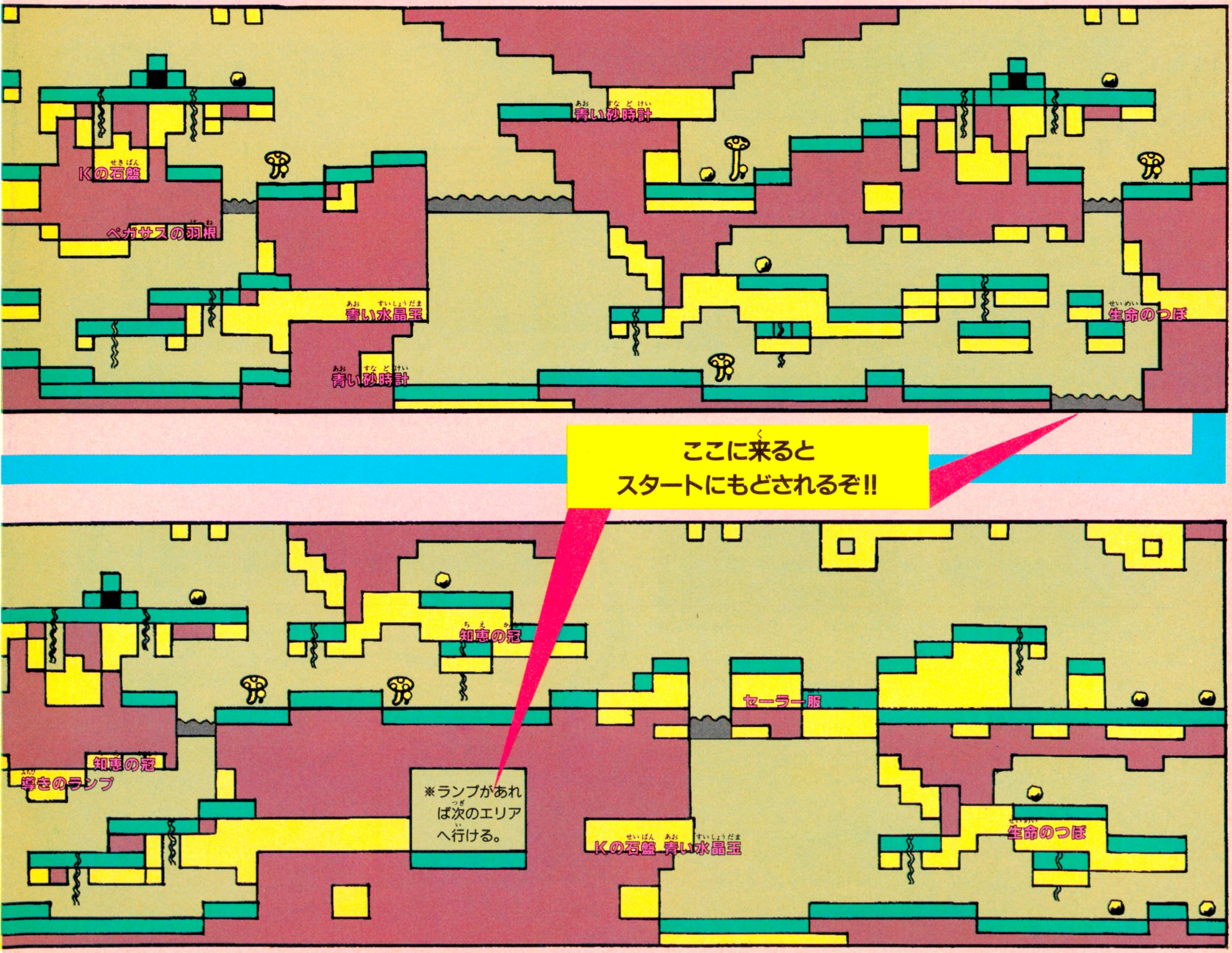
炎の剣が!!





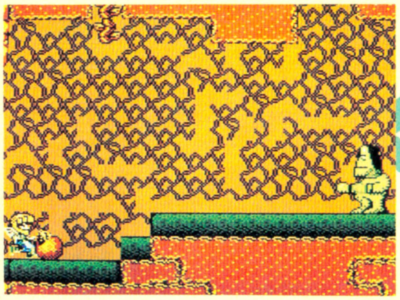
➡広範囲の敵を倒せる炎の剣。見つけた時より、使っている時の方が大きい。迫力だね。

※マップ上におもなアイテムの位置を示してあるぞ。この他にもたくさんあるから、ぜひ見つけよう。



この次の画面にボスがっ!!

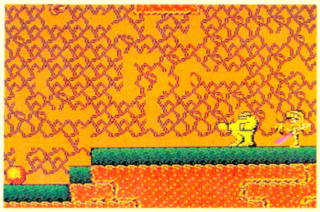
洞くつのボスの倒しかた "ゴーレム"



➡出たっ。こいつの頭や腕は武器がわり。体から切り離されて飛んでくる。



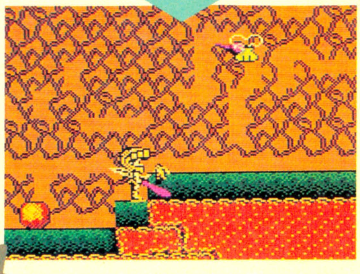
⬅まず、頭を破壊しよう。タイミングを見て腕の飛んでこない死角に避難。



⬅そして、うしろにまわりこんでしまえっ!! ここで一気に攻撃をかける。



⬅武器がレッドソードや弓、魔法の杖なんかだと、このとおり。

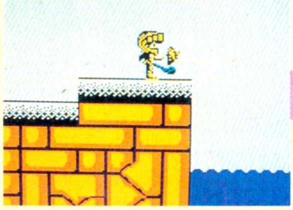


⬅やっつけると、貝のネックレスが。これは次のエリアで役に立つ。

エリア3は"海の世界"

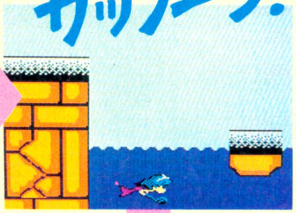
海中を進むのがこのエリア。海の中とはいえ幻想界。フシギな建物や敵がいっぱい。アテナもおサカナに変身っ。

1、2の…



⬆防具をいっぱい身につけたアテナ。水の中に入っても、平気なのかなあ。

ザップーン!!



⬆前のエリアで貝のネックレスを取っていれば、こんな風に変身しちゃう。

なくても平気だけど

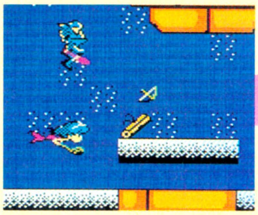


⬆ネックレスがなくてもおぼれないけど、この姿だと、動きがチト鈍いのだ。

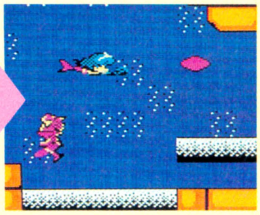


⬆このカッコだとスピードが出るし、せまいところもスイスイ進めるのだ。

まきものを取れ!!



⬅これは、岩を連続でくずす魔法を授かる巻き物だ。



⬅こんな風に魔法のビームが強力なものに変化する!!

海の中では…

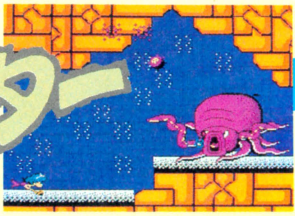


⬆森の世界にいたカッサムが水中メガネをつけて出てくる。

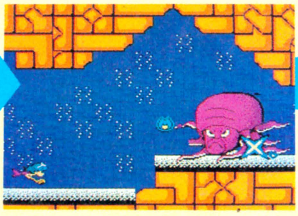


⬆タコツボ!? 噴き出すものにふれるとダメージになる。

巨大なタコのモンスター出現!!



⬆こいつの名は"ネプチューン"。手をバタつかせながらウニを口から吐く。



⬆ゴーレムに対して使ったような、飛び道具でないと効き目がないぞ。

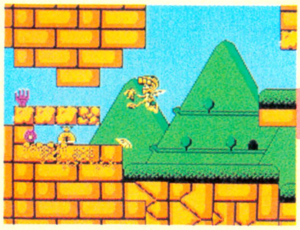


⬆倒したぞっ。
ペガサスの翼とこん棒を残していった。翼だけもらおう。

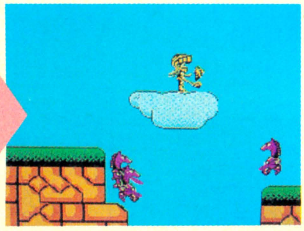
エリア4は"空の世界

ペガサスの翼がないと、かなりの苦戦を強いられるのが、この空の世界だ。敵も翼があるし、かなり手ごわいぞ。

手に汗にぎる空中戦だっ!!



➡地続きの場所は長く続かない。今のうちにアイテムを。



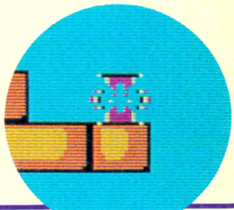
⬅飛んでいるのに疲れてしまったら、雲の上でひと休み。

導きのランプを見つけたぞ



⬅かくれ部屋から、次の世界へ行けるふしぎなアイテムだ。

これは危険な砂時計なのだ



➡これを取ると、残りのタイムがぐっと減ってしまうのだ。

ボスは首が3つ!

今までのボスよりぐっと手ごわいのがコイツ。"キマイラ"という名の竜なのだ。

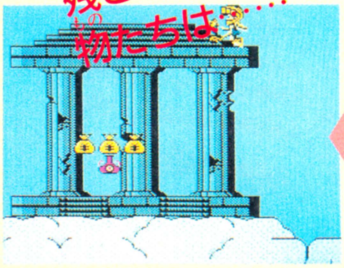
巨大な炎に気をつけろ!!



アテナのねばり勝ち!!



残された物たちは……



空とぶ敵がいっぱい!!



⬆森の世界にいたピュタンの仲間。翼がはえていて、弓で攻撃をしかけてくるのだ。



⬆ライオンのような姿をしている。動きはすばやく、口からは弾を吐く。けっこう強い。

エリア5は"氷の世界

寒くて、ツルツルすべりやすいのが、この世界。背景は森の世界とほぼ同じだけど、敵は強くなっているのだ。

地上にも空中にも敵が



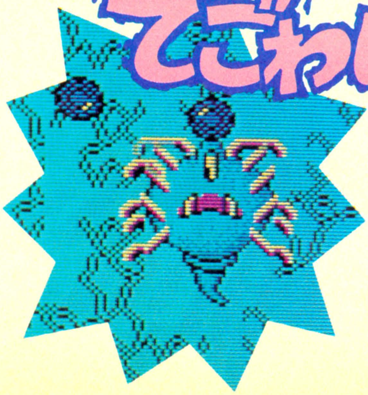
➡ヘビコウモリが集団で空を飛びながらアテナをねらう。前方からも妙な姿をした敵が出現。

貴重なライフフラワーだ



⬅先のエリアに進むほど、ライフフラワーが出にくくなる。見つけたら、必ずライフを補給。

てごわいぞ!!



⬅エリア5のボス"グリュプス"は、かなりしつこく口から雪玉を吐いてくる。これにはかなり手こずらされる。

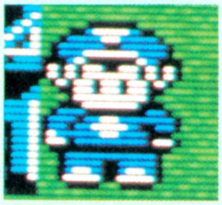


タイムスリップで、過去の世界に飛ばされたキッドとマック。元の世界に戻るためのアイテムを集めながら進んでいくのだけど、ジャマする敵もいっぱいだ。ヤツラをやっつける方法は、地面に穴を掘って、埋めてしまうこと。攻撃的な武器をほとんど持たずに、ひたすら穴を掘るという、このシンプルさが、かえってスリリングで面白いのだ。

●ニチブツ　6月中旬発売予定　予価4900円

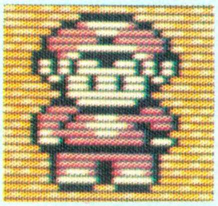
ボクたちが主人公なのさっ

キッド



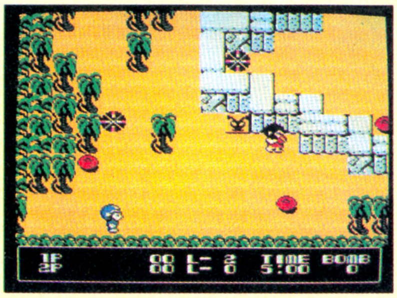
⬆1人でプレイする時は、ボクだけしか登場しないんだ。でも、がんばっちゃうからね。

マック



⬆2人プレイの時に出てくるのがボク。ただし、同時プレイじゃないから戦う時は1人。

画面のみかた



⬅画面下には、残り人数を表示するしと、残り時間、そして爆弾の数が出ている。時間切れには気をつけてね。

とにかく敵を埋めてしまえっ!!

爆弾はラウンド2以降にしか出ないから敵は埋めて倒すしかない。埋めると土が盛り上がる。



⬆敵の進行方向を予測して、穴を掘ろう。穴を掘るには、Bボタンを押せばいい。



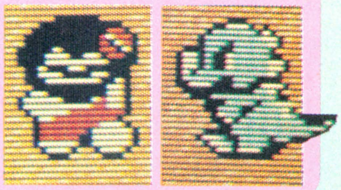
⬆敵がまんまと穴に落ちてしまった。でもこのままにしておくと復活しちゃうぞ。



⬆もう1度Bボタンを押すと埋まる。1度敵を埋めた場所には穴は掘れないのだ。

原始時代の敵キャラ

左が原始人のウッホ、右が怪獣ドデゴン。最初のうちは敵の動きもそれほどでもないから、あわてないで。



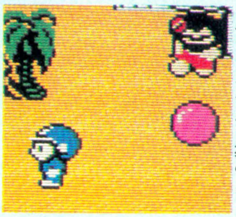
アイテムを手に入れよう

ヘルメット



⬅敵キャラを倒すと、場合によってはアイテムを残してくれる。ヘルメットは、かぶると体が点滅し、その間は無敵でいられる。ただし、穴や川に落ちたら死ぬ。

ミラクルボール



⬅これは、敵の動きを停止させるアイテムなのだ。このチャンスを生かして、サッサとアイテムを集めよう。

時計



⬅このアイテムを取ると、16秒間、一画面中のすべての敵のスピードが半分になってしまうのだっ。

アイスクリスタル



⬅これが出現したら、まず取ること。すると一画面中のすべての敵が……。

⬅氷づけになってしまうのだ。元に戻る前に、体当りでカベにぶつけろ。

⬅すると、こんなふうにグシャグシャになってこわれてしまうのだ。いい気味。

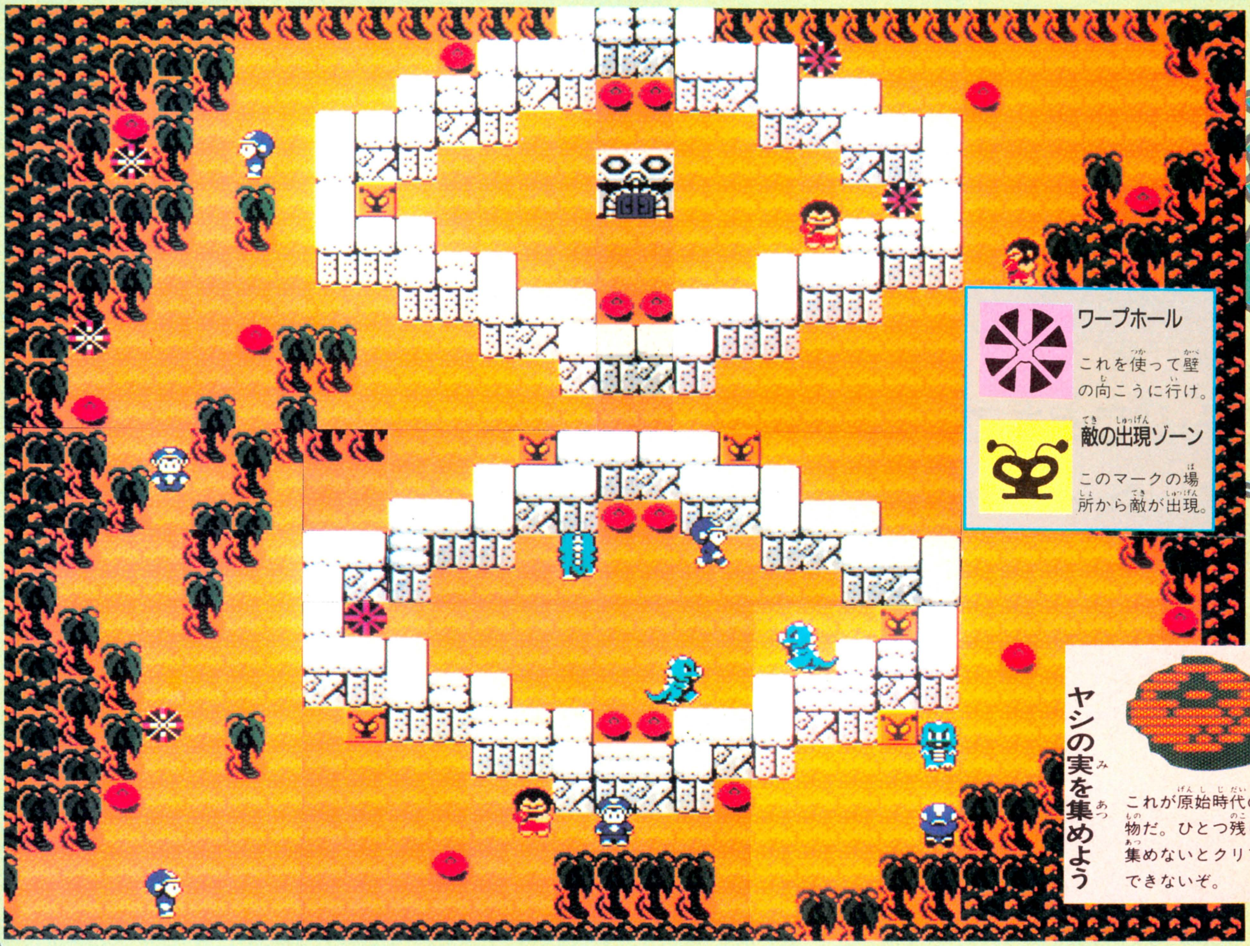
ローラースケート



⬅これをはくと、足の速さが通常のスピードの2倍になってしまうのだ。速く動けるって気持ちイイ。

原始時代の1ラウンドマップなのだっ!

当然のことながら、全ラウンドの中でいちばんカンタンなマップだ。これがあれば、ワープホールや、敵の出現ゾーン、ヤシの実の位置がわかるね！

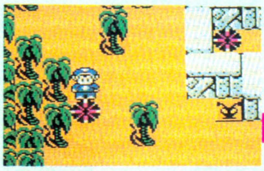


ワープホール
これを使って壁の向こうに行け。

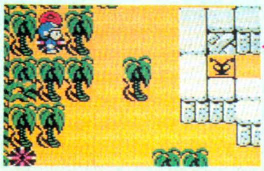
敵の出現ゾーン
このマークの場所から敵が出現。

ヤシの実を集めよう
これが原始時代の宝物だ。ひとつ残らず集めないとクリアーできないぞ。

ワープホールを使えっ!!



⬅ところどころにあいている穴はワープホール。点滅している時しか使えないのだっ!!



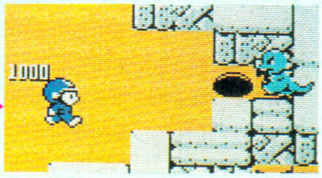
⬅ワープホールを使って、やっと取れるヤシの実。ワープホールはほかにも何ヵ所かある。

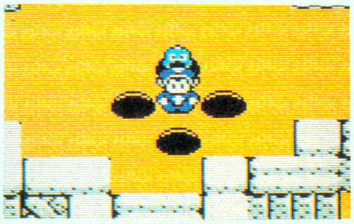
こんな方法で敵を攻略



⬅敵の出現ゾーンの前に穴を掘っておこう。

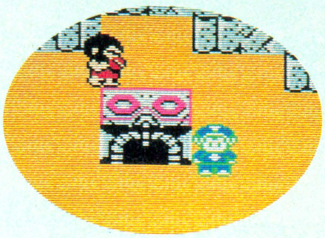
⬇すると……。ホーラひっかかった。出てきたとたんに穴に落ちるぞ。ただし1回しか使えないよ。





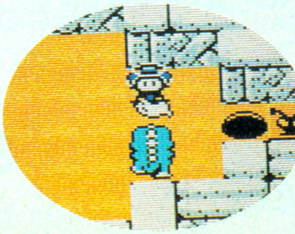
⬅苦しい時に、サッと自分のまわりに穴を掘ってしまおう。その場はしのぐことができる。

うまくいけば……



⬅みごとにすべてのヤシの実を制限時間内に集められれば、出口が開いて次のラウンドへ。

失敗すると……

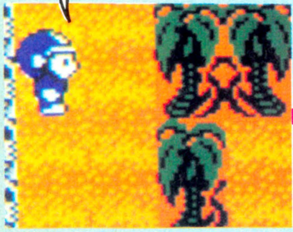


⬅敵にふれたり、制限時間をオーバーするとこうなる。最初からやり直しだねっ。

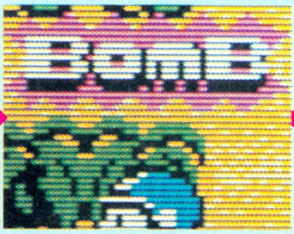
※この画面は開発中のものです

爆弾の使いかた

ラウンド2以降になると出てくる爆弾。ふさがっている通路を開いたり、敵をふっ飛ばしたりできる、とても便利なアイテムだ。



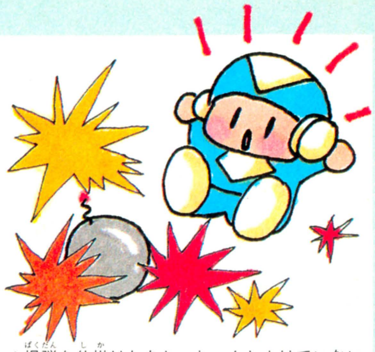
⬆木で囲まれた中にヤシの実が……。いったいどうやったら取れるのかなあ。



⬆とりあえず〝BOMB〟の表示が出る所に行こう。9個まで爆弾をくれる。



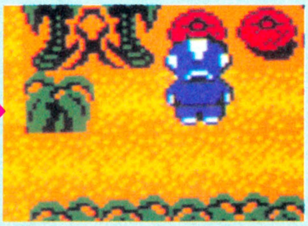
⬅爆弾をもらったら、さっそくさっきの所へ戻ろう。じゃまな木をふき飛ばしてしまえ。



⬆爆弾を仕掛けたあと、ちゃんとよけていないと自分がふっ飛ばされてしまうこともあるぞ。

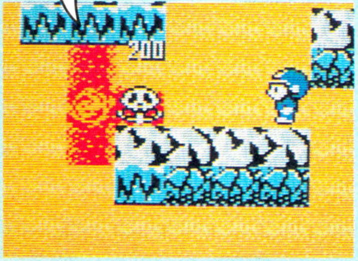


⬅ドカーン!! 仕掛けた場所を中心に、4方向に爆発する。仕掛けたらすぐによけよう。



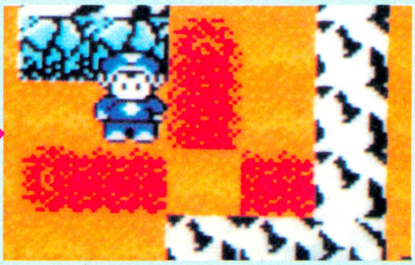
⬅これでやっと中に入れるね。さて、はやいとこヤシの実を集めて次のステージへ行こう。

こんなこともできるのだ



⬅もちろん、爆弾はジャマなものをこわすだけじゃない。敵だってこのよーに倒せてしまうのだっ。





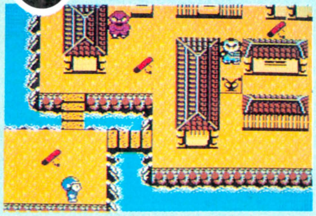
⬅おまけに敵の出現場所に仕掛ければ、敵の出口まで爆破できる。敵が出なくなるからラクになるぞ。

先のラウンドはこうなっている!!

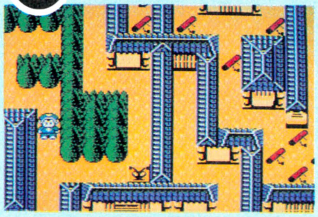
江戸時代

どの時代も4つのラウンドに分かれている。江戸時代もそうだ。この時代で集めなければならない宝物は巻き物なのだ。敵は忍者と同心だ。

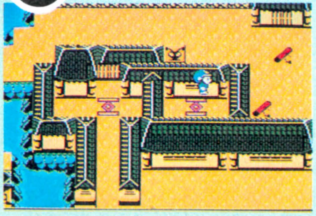
1 巻き物がたくさん落ちているぞっ!!



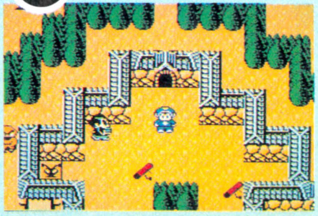
2 迷路のような城内に思わずクラクラッ



3 お城の屋根もひとっ飛びなのさっ!!



4 これが江戸時代の最後の出口だぞっ



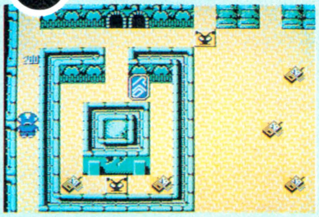
戦争時代

風景が何となくサツバツとしているね。2種類の制服に身をつつんだ兵士が追いかけてくるぞ。早く宝物のトランシーバーを集めてしまえっ!!

1 ワープホールを使ってへいの向こうに行こう



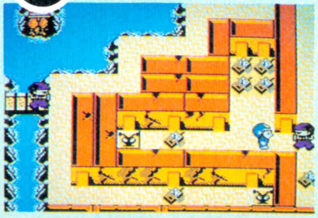
2 敵が凍っている間に宝物を集めよう!!



3 水たまりに落ちても死んでしまうのだっ



4 コンバット・ジョーとハチ合わせしたぞっ!!



最終ラウンドには魔神ダンテが待っている!!

ジャンプ台で島めぐり

このラウンドに限らないけど、ジャンプ台がないと宝物を取りに行けないことがある。ジャンプの方向に注意して使おう。





⬅真ん中の島へ通じている橋はない。ジャンプ台を使うのだ。

⬅ジャンプ台にのって、行きたい方向を向けば、ポョーンとジャンプ!!

ニョロニョロっと出てくるぞっ

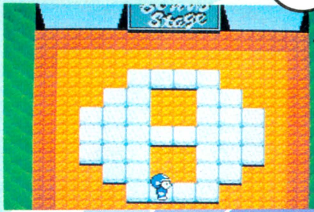




➡穴があいてるな、と思ったらヘビが出てきた。ふれるな!!

別の時代に行くときは

4つのラウンドからなる時代をクリアーすると、ここに出る。ぼうずめくりのような心境になるのだ。

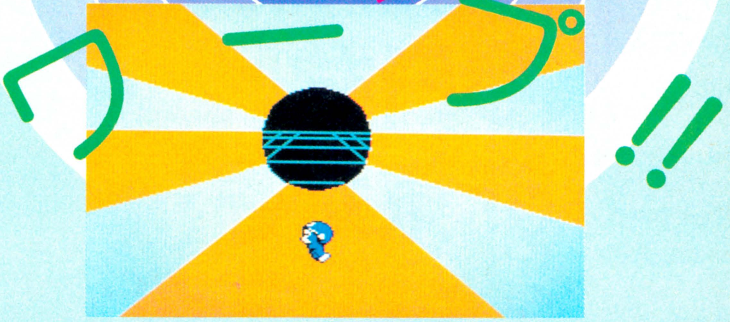




➡Bボタンでパネルを裏返す。モグラが出てきてボーナス点や1UPをくれるぞ。



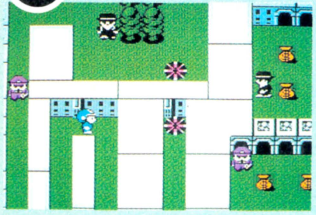
⬆そして、マルのワープが出ると次の時代へ進める。でもバツを出してしまうと前の面へ逆もどりだ。



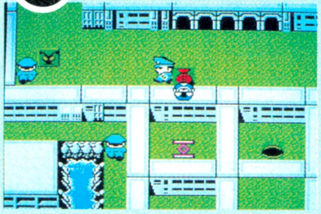
現代

なぜか警官のこまわりくんと、悪人のヤッちゃんに追いかけられてしまう。そうか、落ちている$袋を集めまくっているからなんだな。

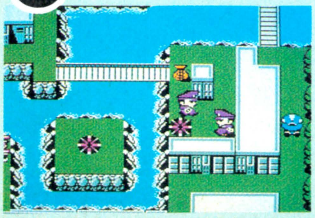
1 いったいどうやって進んでいけばいいの!?



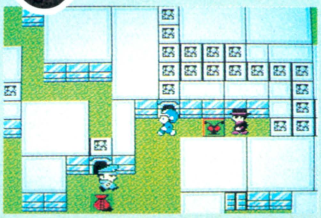
2 ジャンプ台を使ってビョーンと飛ぶのだ



3 $袋の近くにはこまわりくんが警備中



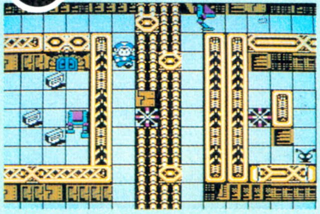
4 建物のせいで身動きがとれないよー



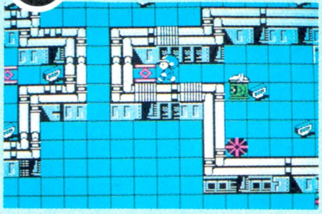
未来

ロボイドとゴーグルというロボットを敵にまわしての未来ラウンド。ファミコンカセットを全部集めれば、残るは最終ラウンドのみなのだっ!!

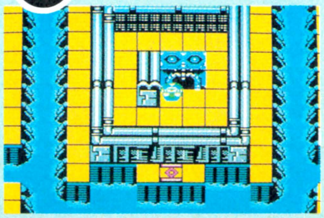
1 ここはどこかな？工場みたいだね……



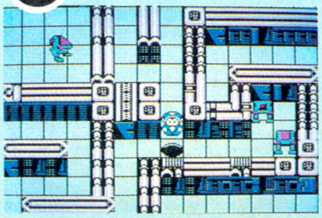
2 追いかけてくるっ!! ジャンプで逃げよう



3 ジャンプしてラウンドクリアーだ



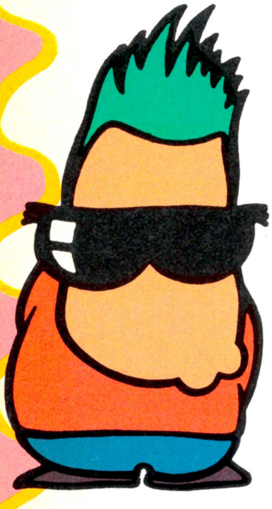
4 うまいこと穴に落ちてくれないかなあ



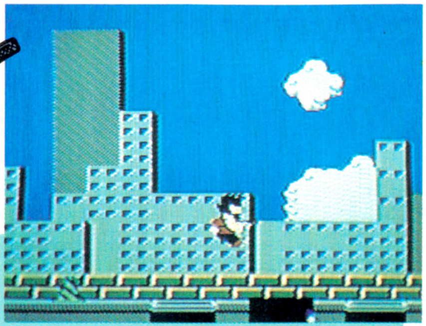
●EPICソニー　6月27日発売　4900円　カートリッジ

所さんの まもるも せめるも

あの所ジョージがゲームを作っちゃったのだ！　いったいどんなゲームかと思ったら、これが明かるくて！　元気で！　そしてシンプル！　と3拍子そろった楽しいアドベンチャーゲームなのでした。キャラクターもかわいくて楽しいぞ。



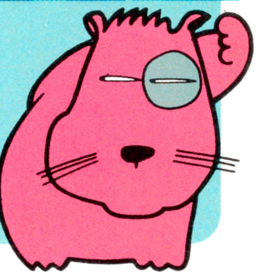




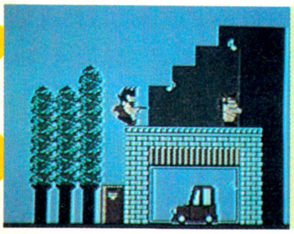
所さんは今日も元気だぞ！

STORY

ある日、事務所でプラプラしていた所さんは、突然、所沢に残してきた長女さやかからのテレパシーを感じた。「おとうさん、助けて！ママがロボットになっちゃったの」。あわてて外へ出た所さんが見たものは、なんと、ファミコン化してしまった街だったのだっ！

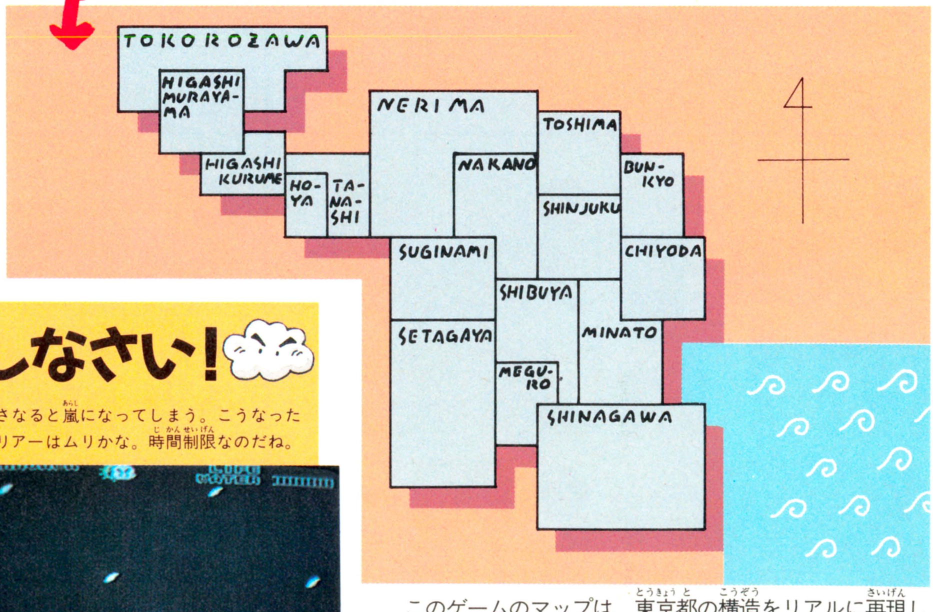


所さんの持つ武器はただひとつ水鉄砲！



⬅こ〜んな強敵とは離れて戦いたいけど、水鉄砲は使うにつれて飛距離が短くなってくる。ここはジャンプして撃つのだ！

これが東京のマップだっ！



このゲームのマップは、東京都の構造をリアルに再現しているのだ。これは、日本の子供たるもの、一国の首都を知らなくてはならない、という所さんのありがた〜い親心なのだよ。所さんの気持ちにこたえて勉強しなさい。

時間にも注意しなさい！

⬇画面のいちばん上に注目！　この太陽と雲がだんだんと接近していくのだ。そして……



⬇かさなると嵐になってしまう。こうなったらクリアーはムリかな。時間制限なのだね。



明るくげんきなホエホエだいぼうけん！

明るく元気なわくわくアドベンチャー！

ドアからドアへ、都心を走れっ！

マップ内の各区はそれぞれとなりあった区や市とドアで結れている。どのドアがどこにつながるかは、ゲームごとに変わっちゃうのだ。





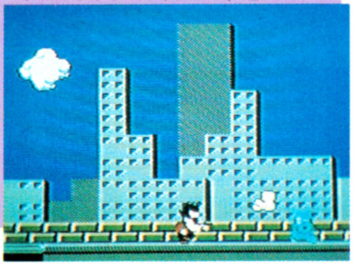
⬆千代田区にある所さんの事務所マイルストーン。ここがスタート地点だよ。

⬆なにかありそーだと思ったら撃ってみよう。アイテムが出る。こともある。

⬇背景の様子も区ごとの特色をとらえている。じゃあ、この住宅街は……？

⬇ビルの谷間をひた走る所さん。敵キャラたちはけっこう強いぞ。進め～！

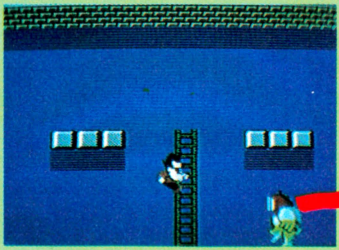


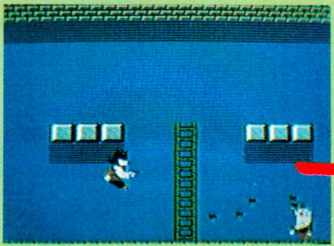


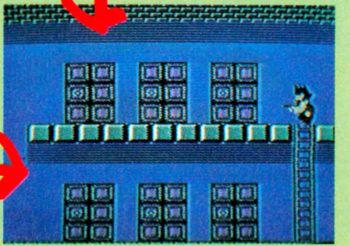
ドアの前にはボスがいるよーん！

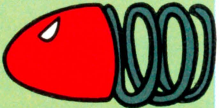
➡こいつがいちばんよくいるボス、ピントだ。けっこう弱い。

各エリアの終わりまで行くとボスの待つビルがある。ボスを倒せば、他のエリアへ行くドアに入れるのだ。









⬆やや強いボス。手ごわそうだけど、実はマヌケなやつ。ちょっと工夫しよう。

⬆どのドアへ入ろうか？　こればかりは攻略法はない。カンだけがたよりなのだ。

アイテムだってあったりする！

意外とフツーのゲームだから、もちろんアイテムだってあるのだ。どこかを撃ったりしないと出てこないので、こまめに探してみよう。

つぼ(白)



唯一の武器の水鉄砲は、撃っていると出が悪くなってくる。これで回復だ。

つぼ(赤)

水鉄砲の威力のパワーアップだ。1度取ると2度めからは意味がない。



つぼ(金)



一定時間無敵になれるぞ。このあいだに先を急ごう。多くは出現しない。

スター



武器のパワーと体力を満タンまで回復してくれるもっともありがたいモノ。

ハート

体力の一定量回復。所さんの体力はハートで表わされている。その1個分だ。



時計



タイムのカウントをリセットしてくれる。後半では必需品になるぞ！

地下道と高速道路には、アイテムがいっぱい!!

マンホールのフタや高い木を見たら、すかさず撃ってみよう。敵の出てこないマンホールや、上にのびた木には要注意なのだ。



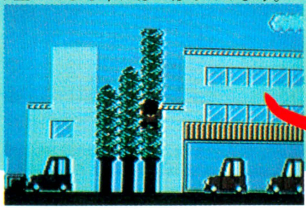


⬆敵の出てくる穴には入っちゃダメだぞ。

⬆地下では壁をこわしてアイテム探しだ。

⬇上にのびる木にはのぼってみよう。

⬇ちょっと難しいけどアイテムは多いぞ。





おしまい

ゲームオーバーになると、あの、『ラブ・イズ・オーバー』が聞こえてくる。さすがエピックソニーのゲームだね。コンティニューもある。



アタマを科学する
JALECO®

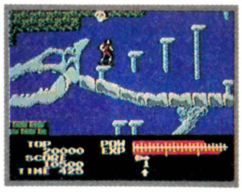
もう生(い)きてはかえさない…

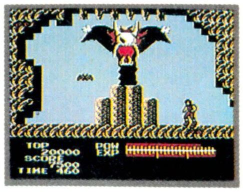


よう かい く ら ぶ
妖怪倶樂部

ジャレコファミリーコンピュータ用カセット JF-12

世界中の妖怪がゾクゾク登場。
ホラーアクションゲームの決定版!





5000年の深い眠りから、突如よみがえった妖帝ガルス。すでに滅亡したはずの全世界の妖怪たちをあやつり、人間界への侵略を開始したのだ。

妖怪軍団の猛攻にたまりかねた、正義感あふれるあきら少年。自らが持つ超能力を武器に、妖帝ガルス打倒への旅が始まった。次々とあきらの前に立ちはだかる妖怪たち。果たして、超能力は妖魔力を越えられるか……。すべてはキミの腕にかかっている。!

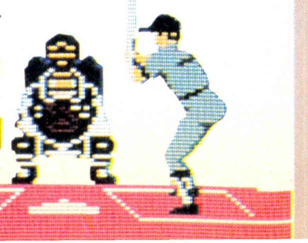
1メガROMでいよいよ新発売 ¥4,900

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

本格野球が楽しめるファミコンカセット

燃えろ!!プロ野球

ただ今ウォーミングアップ中!　JF-13



株式会社ジャレコ
●本社 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271
●大阪 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081

AIR FORTRESS



ハル研究所創作

虹色の星雲に包まれた七つの物体が、わたしのヘルメットの肉視窓からも確認できる。突如あらわれ、我々の星を絶滅寸前までにおいやった、この謎の大要塞群を破壊するためにわたしはやってきたのだ。認識番号8２５９２。わたしの名はハル・ベイルマン。しかし、その内部はいまだ不明のままである。ハル研究所の新趣向シューティング&アクションゲーム「エアー・フォートレス」。

エアー・フォートレス。6月26日発売予定。
予価¥2,980

DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344


DECO データイースト の 任天堂 ファミリーコンピュータ用カセット
蘇える神話の英雄……
勇者ヘラクレスよ!
女神ヴィーナスを救え!!
※写真は開発中の画面です。
熱狂と興奮
待望のR.P.G.
闘人魔境伝
ヘラクレスの栄光
古代ギリシア。地獄の魔王ハデスを倒すために、オリュンポスの勇者ヘラクレスの旅が始まる。行く手をはばむ数々の謎、次々に襲いかかるモンスター。地上、天界、地獄の3つの世界で繰り広げられる想像を超えたゲーム展開。
6月19日発売予定 希望小売価格 5,300円
ファミリーコンピュータ・ファミコン は、任天堂の商標です。
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4 -41-10 データイーストビル TEL.03-332-1875

ハイスコア

ZOMBIE HUNTER



最新本格的
音声合成プログラム搭載
ゲームが喋る！
クリアな音質

ハイスコアが、最新のファミコン情報を結集して作った
ファミコンソフト「ゾンビハンター」。
アクションいっぱいのロールプレイングゲームに君はもう夢中!!

7月上旬発売
¥4,900

ゾンビハンター

アクション　メッセージ
画面同時表示の アクション ARPG ロールプレイングゲーム



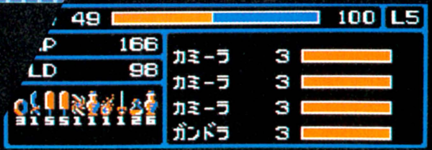


メッセージ画面では、ゼビのバイタリティーやアイテム、レベルなどを表示。出現した敵のステイタスもわかるので効果的な攻撃方法を選択できるんだ

MESSAGE

アクション面は、プレイ画面。ゼビを操作して敵を倒そう。倒した敵の落とす宝箱の中には、パワーアップアイテムが入っているぞ。レベルを上げてドルゴを倒すんだ

ACTION





全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。

※ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。

予約受付中！

ゾンビハンターを確実に入手するためには、下の申込用紙に住所、氏名、年令、電話番号を記入の上、お近くの百貨店、玩具店にお持ちください。

ハイスコア メディアワーク株式会社
© HI-SCORE MEDIA WORK CORP.
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-34-13

キリトリ線

ハイスコア ファミコンソフト
ゾンビハンター
予約券

おなまえ　ねんれい　おところ　でんわ



これが驚異のR.P.G.だ!
主人公は初のメカニックキャラM.F.V.

装甲ビークルM.F.Vを駆って、敵の謎に迫れ。使用装備は30種、モジュールは3種。あらかじめ与えられた予算内で、自分流に選択・装備できるだけでなく、戦果に応じてパワー・アップもできるのだ。プレーヤーのレベルに応じて変化する敵の攻撃や複雑な地形を読み取りながら、目指すは敵ダイバダストの巨大移動要塞だ。シミュレーションR.P.Gの新旗手「リフレクトワールド」いま登場!



●キャラクターは平均48ドットの特大サイズだ!

■ショップを発見!お金はあるかな?

■地下は迷路になっている。出口を探してすすめ!



■敵キャラはなんと39タイプ!

■たえず装備の確認をおこたるな!

かくされた謎を解きながらダイバダストの巨大移動要塞に迫れ!

●地上・地底・海底・河・沼……複雑そして広大だ!
●マルチウィンドーはショップ用、アイテム表示用の11枚。



■最適モジュールを使いこなすのがこのゲームのポイントだ!

東峰通商株式会社 EC事業部
〒065札幌市東区北22条東7丁目
PHONE 011-711-7709



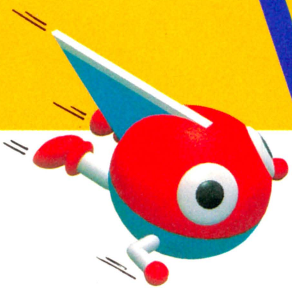
ディスク・ソフト
6月上旬発売予定
標準小売価格2,980円
SUNSOFTプログラマーと、雑誌「パズラー」の編集部員がここに英知を結集！
史上空前！
謎のマガジン感覚ディスク。
ナゾラーランド
第2号
©SUNSOFT
©SEKAI BUNKA-SHA
★世界一周
ナゾラークイズ
★ナゾラー少年探偵団
★パタリック
★爆風ともちゃん
★わらしべ
★ナゾラーBOX
DISK SYSTEM
硬派すこし軟派すこし
とにかくヤルベシ！
多彩ディスク。
目(ビジュアル)から、耳(サウンド)から
全身快楽──。
ロムカセット
第8弾
7月上旬
発売予定
標準小売価格 5,300円
不滅のヒット作、あのファンタジーゾーンがファミコンに！
ファンタジーゾーン
お楽しみ
プレゼントもあるよ！
「ファンタジーゾーン」「ナゾラーランド2」を買って、キミもお楽しみプレゼントに応募しよう。抽せんでステキな賞品をプレゼント！賞品内容はヒミツです。
※くわしくはカセット内の応募ハガキをご覧ください。
※当せん発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
平和な惑星に突如忍び寄る不気味な魔の手…
勇者オパオパよ、パーツを使って敵の恐るべき野望をくじけ！
c SUNSOFT SEGA
ファミリー コンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。
SUNSOFT サン電子株式会社
夢・創造・サンソフト
本社/〒483 愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL(0587)55-3500
プログラマー、アニメーター、ゲームデザイナー募集!!
詳しくは、はがきにてお問い合わせください。
テレホンサービス
☎0587(55)1120
●カタログのほしい人は右の資料請求券をハガキに貼って、左の住所までお出し下さい。
資料請求券
FZ-AT5c

ASCII SOFTWARE

オトッキーでしょ

君のファミコンでミュージックしちゃおう!

OTOCKY
オトッキー





●解説本付き

ASC-OTO 両面ディスクソフト

標準小売価格3,500円

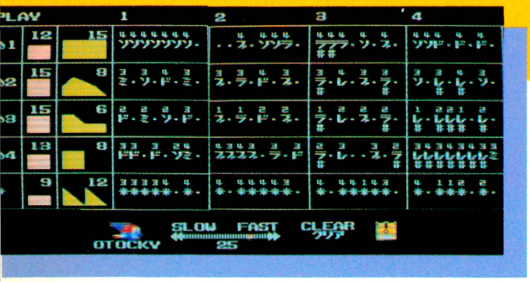
平和な音世界がある日突然崩壊した。音世界の次元を支配していたサウンドモニュメントからオンプ(音符)が洩れ出したのだ。洩れ出した音符に群がる数多くの敵たち。音の戦士オトッキーはこれらの敵たちと戦いながら、洩れ出した音符を拾い集めてサウンドモニュメントの中に詰め戻してやらなければならない。そうすれば、音世界は再び平和になり、サウンドモニュメントも元の時空間に戻ることができる。

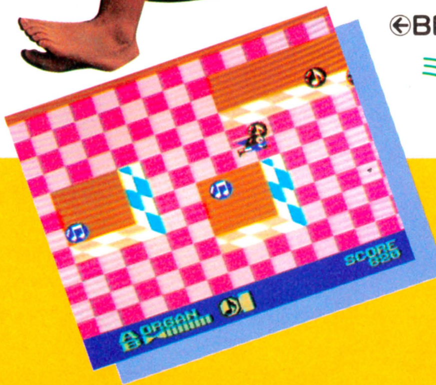
それゆけオトッキー、音世界に平和をもたらすために。



小沢なつき
写真協力:講談社「ORE」







⊖BEAT BLOCK(ビートブロック)

ミュージッくん楽団をとってミュージックボールのライフを回復しよう。

「オトッキー」は音と楽しく遊んじゃうソフト。ゲームモードではアクションゲームをしながら、いつの間にか楽しい音の世界へ君を引きづりこんでしまいます。さらに、プロ用の電子楽器も顔負けの機能を満載、リアルタイムシーケンサー、リズムマシン、シンセサイザーなどミュージックメーカーを使って自然に、自由に、楽しく音楽が作れます。

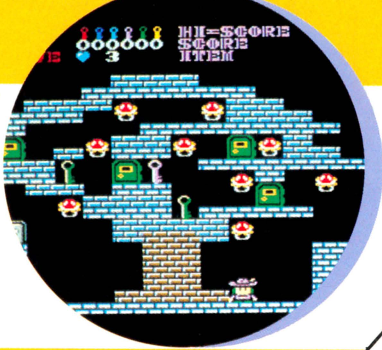
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書換機(ディスクライター)で、書換えられます。

キャッスルエクセレントでしょ

アクション&パズルゲーム

キャッスルエクセレント
Castle EXCELLENT





HSP-05	ゲームカセット

標準小売価格4,900円

グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100の部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛や家来達が待ち受けている。さぁ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。



もうっ

おもしろいんだよね
アスキーのできすぎゲーム

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

まだある悟空でしょ

今度の相手は手強いぞ

プロフェッショナル
麻雀悟空
プロフェッショナルマージャンごくう



本格的麻雀ゲームがファミコンディスクで新登場!! 性格も、打ち方も、腕前も違う海千山千の12人の雀士が、キミとの対戦を手ぐすねひいて待っている。もう、運も、ヤマカンも通じない。読みとテクニックだけが勝負を決める本当のプロの世界。キミはどこまでついてこれるだろうか!

〈実戦〉12人の雀士から、レベルに応じてコンピュータが対戦相手を選定。最下位になった相手が、入れ替わっていきます。
〈研究〉"師匠"の他に対戦相手を自由に選び、師匠の指示を仰ぎながら、ゲームが進められます。
〈ルール設定〉ルール設定も自由自在。変更したルールは自動的にディスクカードに記録され、次からはそのルールで楽しめます。
〈オプションウィンドゥ〉プレイ中に各家の持点をみたり、研究時に、相手の牌をみたり、同じ牌、同じ山でやり直したりできます。



●解説本付き

ASC-GKU　両面ディスクソフト

標準小売価格2,980円

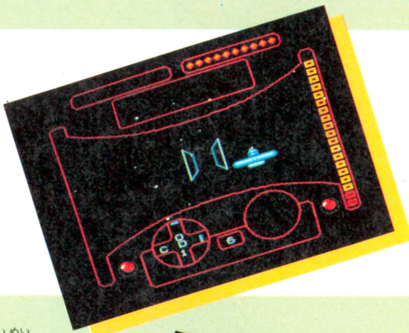
このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書換機(ディスクライター)で、書換えられます。

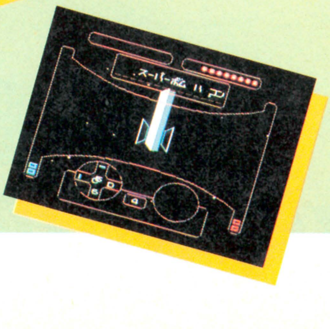
DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム

コスモジェネシスでしょ

惑星の平和をおびやかす敵を撃て

コスモジェネシス
Cosmo Genesis





遠い昔、一つの星が消えていこうとしていた。人々はこの生命を拒否しはじめた星を去らなければならなくなった。新しいふるさとを求めた彼らがワープした所は、謎の生命体レアリテが支配する暗黒の星団であった。人々は、レアリテのもとで囚人のような、暗く悲しい日々を送っていた。勇敢な戦士リオンは、コスモジェネシス号に乗り、たったひとりでこの悪の星団に立ち向かうことになった。コスモジェネシス号に搭載されているコンピュータ「も式9502」は、リオンの最上の友であり、さまざまな情報を与えてくれる。リオンよ。謎の生命体から美しい星団をとりもどせ。



HSP-06　ゲームカセット

標準小売価格4,900円

でもって
アスキースティック

プレイを究めたジョイスティックの最高級機

アスキースティックⅡターボ



●ゲームセンターで使われているものと同じ高い信頼性と耐久性をもつスティックメカ採用 ●アスキーオリジナルカスタムIC搭載。これにより連射機能、4方向-8方向切り換えなどをコントロール ●すべてのゲームに最適な連射スピードが設定できる連続調整つまみ ●トリガーA、B対応の連射機能 ●交互に2人で遊べる1P-2P切り換えスイッチ ●スティックレバーの4方向-8方向切り換えスイッチ ●セーブ機能のあるゲームでのデータ保存が可能なカセットインターフェイス端子 ●人間工学に基づいたオシャレなデザイン。

好評発売中

標準小売価格9,900円

Ⅱターボと JR.



連射機能装備の手頃なジョイスティック

アスキースティックターボJR.

●すべてのゲームに最適な連射スピードが設定できる連続調整つまみ ●トリガーA、B独立連射機能(独立にスピード調整可能) ●交互に2人で遊べる1P-2P切り換えスイッチ

好評発売中

標準小売価格4,900円

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

2メガビットの大容量で



ある朝、東京湾に男の水死体が浮かび上がった。身元不明、推定年齢40歳前後。そして事件は、北海道へと進む。釧路、網走、知床、紋別……。道東を中心に連鎖していく第2、第3の殺人。摩周湖で微笑んだ謎の女性は、事件と関係があるのか!? 紋別沖に沈んだ船の秘密とは!? アニメーション効果をフルに使ったグラフィック画面で、ストーリーはどんどん展開。ファミコン初!! 北海道の大自然が舞台の、超大作ミステリーロマン、ついに登場!

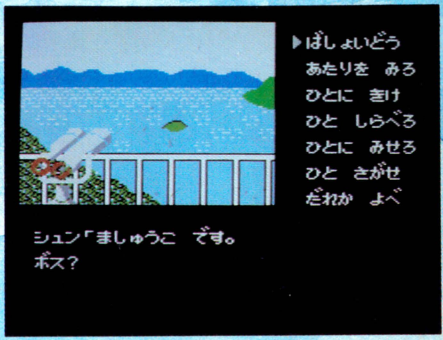
巨匠・堀井雄二が放つ
待望の推理アドベンチャー

6月27日全国一斉発売

LOGiN SOFT







「ドラゴンクエストII」に続くボクの4作めです。

この『オホーツクに消ゆ』は、『ポートピア連続殺人事件』に続く、ボクの第2作めの推理派アドベンチャーゲームとしてパソコンで製作した作品です。

シナリオを書くにあたり、実際に北海道まで取材にいったり、この作品にはいろんな思い出があります。思えば、初めて〝コマンド選択方式〟を取り入れたのも、この『オホーツクに消ゆ』でした。

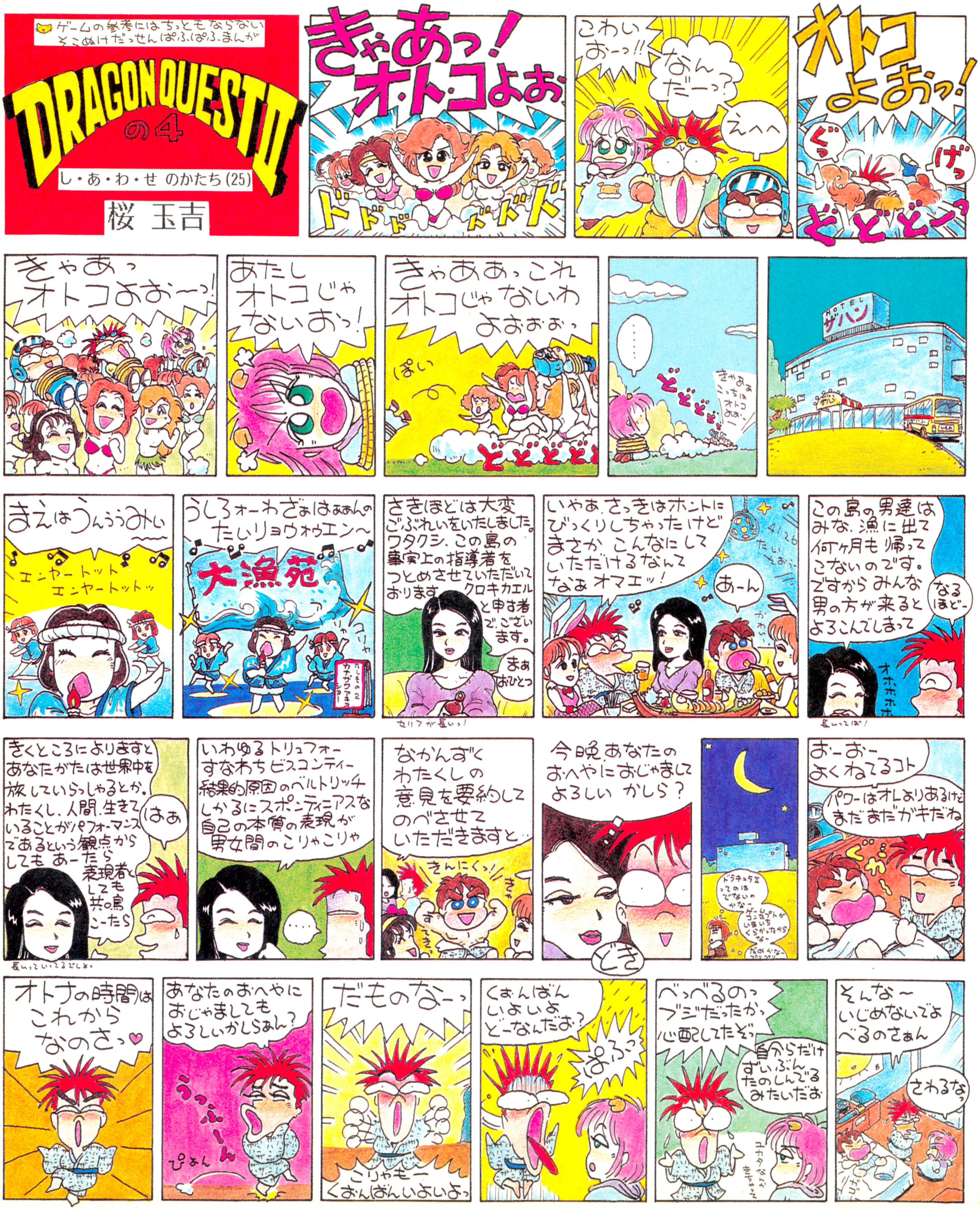
ファミコン版としては、『ポートピア……』そして『ドラゴンクエスト、I、II』に続くボクの第4作めとしてお楽しみいただけたらと思います。

堀井雄二

北海道連鎖殺人

オホーツクに消ゆ

ゲームカセット 定価5,800円 ※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー


ゲームの参考にはちっともならない
そこぬけだっせんぱふぱふまんが
DRAGON QUEST II
の4
し・あ・わ・せ のかたち(25)
桜 玉吉
きゃあっ!オ・ト・コよぉ
ドドドドドド
こわいおーっ!!
なんだーっ?
えへへ
オトコよおっ!
ぐっ
げっ
どどどーっ
きゃあっ オトコおお〜っ!
あたし オトコじゃ ないおっ!
きゃあああっこれ オトコじゃないわ よおおおっ
ぽい
どどどどど
……
どどどど
HOTEL ザハン
まえはうんうみぃ〜
エンヤートット エンヤートットッ
うしろォーわざぁはぁあんの たいリョウウォウエン〜
大漁苑
さきほどは大変 ごぶれいをいたしました。ワタクシ、この島の 事実上の指導者を つとめさせていただいて おります クロキカエルと申す者でございます。
まぁ おひとつ
セリフが長いっ!
いやぁ、さっきはホントに びっくりしちゃったけど まさか こんなにして いただけるなんて なぁ オマエェッ!
あーん
この島の男達は みな、漁に出て 何ヶ月も帰って こないのです。ですから みんな 男の方が来ると よろこんでしまって
なるほどー
オホホホ
長いってば!
きくところによりますと あなたがたは世界中を 旅していらっしゃるとか。わたくし、人間、生きて いることがパフォーマンス であるという観点から しても あーたら 表現者としても 共鳴こーたら
はぁ
長いっていってるでしょ。
いわゆるトリュフォー すなわちビスコンティー 結果的原因のベルトリッチ しかるにスポンティニアスな 自己の本質の表現が 男女間のこりゃこりゃ
……
なかんずく わたくしの 意見を要約して のべさせて いただきますと
きんにくっ!
今晩 あなたの おへやに おじゃまして よろしい かしら?
どき
おーおー よくねてるコト
パワーはオレよりあるけど まだまだガキだね
ぐがー
オトナの時間は これから なのさっ♥
あなたのおへやに おじゃましても よろしいかしらぁん?
うっふ〜ん
ぴょん
だものなーっ
こりゃも〜 くぉんばんいよいよっ
くぉんばんいよいよ どーなんだぉ?
ぷっ
べっべるのっ ブジだったか、心配してたぞっ
自分らだけ ずいぶん たのしんでる みたいだお
そんな〜 いじめないでよ べるのさぁん
さわるなっ



■最近では、第2の小林まことと呼ばれそうな勢いの桜玉吉先生に、激励のおたよりを

〒107東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ

カートリッジとディスクカードがキミの手にっ!!

PRESENT

ファミコン通信

読者プレゼント

いつもたくさんの応募はがきを送ってくれてありがとう。キミたちの熱い支持にこたえて、ますます内容充実の読者プレゼントだ。どれも欲しくなるものばかり。キミに当たるかどうかは神のみぞ知る。

1 10名 ファミリーボクシング

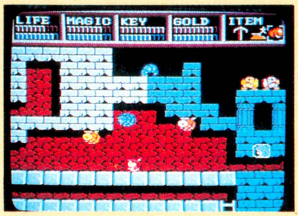
ナムコ



トレーニングモードで腕をみがき、世界のランキングに挑戦。8人のプレイヤーをそろえれば、トーナメントもできるぞ。

2 10名 ドラゴンスレイヤーIV

ナムコ



6人家族プラス、犬のポチという7つのキャラクターの使いわけが楽しいRPG。マップもとっても広大なんだって。

3 10名 ブービーキッズ

ニチブツ



宝物を集めながら、全21ラウンドのクリアーをめざす。追いかけてくる敵はみんな穴を掘って埋めてしまうのだっ!!

4 10名 所さんのまもるもせめるも

CBSソニー



所沢にある"所御殿"めざして、所さんがひた走る、横スクロールのアクションゲーム。シナリオもBGMもご本人の作だ。

5 10名 ジョギングレース

バンダイ



バンダイのスポーツシリーズ第3弾。皇居一周コースや障害物コースなど、運動不足ぎみのお父さんにもぜひすすめたい。

6 10名 北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ

アスキー



お待たせしました!! あの堀井雄二氏のアドベンチャーゲームがついにこのコーナーに登場。この謎がキミに解けるか!?。



■応募のしかた

欲しいゲームが決まったら、官製はがきのウラに応募券を貼って、キミの欲しいゲームの番号と、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、編集部FP係へ送ってね。今回の締め切りは、6月11日の消印有効。締め切りを過ぎたもの、応募券のないものは無効になるので気をつけようね。

●はがきのあて先は本誌の144ページを見てね。『FP係』と書くのを忘れないように。

■10号の当選者発表

セクションZ

岐阜県	林裕次郎	茨城県	井上　隆
徳島県	藤沢　寛	大阪府	加納万寿夫
長野県	武田富美雄	広島県	菊一　崇
鹿児島県	本房隆之	佐賀県	赤石亮太
大阪府	大塚正樹	千葉県	大嶋和憲

勇士の紋章

埼玉県	小泉俊之	岡山県	遠藤　竜
宮城県	佐々木拓史	宮崎県	河野正和
佐賀県	橋本慶信	三重県	東川　敬
秋田県	田中孝志	茨城県	七字利夫
長野県	平林直哉	神奈川県	次田寛和

キン肉マン2

滋賀県	大西善貴	東京都	吉川浩之
愛知県	鈴木修治	群馬県	遠藤鑑宜
青森県	横島航司	熊本県	坂本浩司
東京都	平戸伸洋	神奈川県	日沖和将
北海道	伊藤憲臣	大阪府	高祖英生

アラビアンドリーム

東京都	石崎麻里	千葉県	佐久間キミエ
北海道	大沢祐一	兵庫県	神原昌弘
埼玉県	武井友美	北海道	佐藤伸也
東京都	伊藤百合子	神奈川県	市川光久
宮城県	吉田浩司	京都府	長友言成

ダイナマイトボウル

千葉県	原田　遊	鳥取県	牧野進一
徳島県	堤　洋	北海道	山下　武
神奈川県	伊藤孝行	長野県	森角　朗
広島県	樋口陽介	大阪府	大江真二郎
埼玉県	小川秀樹	熊本県	大川智広

ダーティペア

東京都	高橋広行	山口県	木原真一
大阪府	宮本照代	山口県	矢野浩祥
東京都	佐藤幸司	埼玉県	刀禰朱美
静岡県	新村一憲	福岡県	澤口叔徳
京都府	田中　暁	熊本県	平野成章

応募券 12号FP

当選者の発表は14号(6月26日発売)を見てね!!

第2回 ファミ道楽リーグ

ドラフト会議開催っ!!

ファミ道楽
23号
発行所 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部
電話 (03) 406-7166
郵便振替口座東京4-161144

第1回ファミ道楽野球リーグは、熱戦のすえ大洋の優勝となったわけだけれども、その興奮もさめやらぬ次の日に、早くも第2回野球リーグに向けてのドラフト会議が行なわれた。

ご存じのようにファミスタは、チームごとの戦力がまちまち。悪いチームといいチームでは、天と地ほどの開きがある。そのチーム力の開きを、なんとかして即席のくじ引きでおぎなおうというのが、このドラフト会議の主旨なのだ。

報告はしなかったけれども、第1回野球リーグのときも、実はこのようなドラフト会議が行なわれている。画伯の広島、ファミ坊の大洋、TACO・Xの中日などは、くじ運の悪さが決めたチームたちだったのだ。

①第1回リーグの球団以外の希望球団を指名②指名球団が重なった場合はくじ引き③第2位指名以下は、前回リーグの下位球団監督から行なう、というのが第2回ドラフト会議のルール。

そして、結果は左の表の通りだ。

意外だったのは、人気集中と思われた巨人と阪神が一発指名だったことと、バカKのナムコスターズ1位指名(ナムコの今部さんにこのことを言ったら、「本当にナムスタを獲ったんですか? 信じられませんねえ」とのことでした)。当人はウラをかいたつもりらしいが、結果はどう出ることやら。

また、前回巨人で3位だったアルト鈴木は、予想通りレイルウェイズを1位指名。予想通りくじ引きに負けて、涙を浮かべながらヤクルトを指名した。「広島はイヤなんです」とのことだが、初出場のヤクルトでどこまで上位につけられるか。ファミスタには、ホーナーがいないからね。

ということで、第2回ファミ道楽野球リーグは、5月6日の連休明けにスタートされた。実況中継もいよいよ次号から掲載。今度もみんなに予想してもらうぜ。



⬅開票を見守る各球団監督候補たち。

	第1位指名	第2位指名	第3位指名
アルト鈴木	×レイルウェイズ	○ヤクルト	
デザイナー山田	○フーズフーズ		
東府屋ファミ坊	○阪　神		
浜村通信	×レイルウェイズ	○広島	
TACO. X	○西　武		
荒井画伯	○レイルウェイズ		
Dr.アライ	○巨　人		
バカK	○ナムコスターズ		
カメラマン八木沢	×フーズフーズ	×広島	○大洋

(○は決定チーム、×はくじ引きで負け)

特集 各球団の監督に聞く

中日(TACO・X)

私がタコXだ。最近、イカYとかナマコPなどというまがいものがいるそうだが、そんな不届き者は東尾のへろへろ球でめろめろにしてくれるわ!! よくわからんが、前回の中日の影をひきずらないよう、今回は頑張ってみるつもり。

広島(浜村通信)

強力な投手陣たちでどこまで抑えられるかがポイント。9回を1点以内に抑えることができれば……。ケアしてるのは一発のでるT、R、Fの3チーム。優勝は43勝ラインまでいくと思うけど……。

阪神(東府屋ファミ坊)

前回はクジで負けて阪神、とれなかったからね。満足ですよ。目標は本物どおり大味な野球。ホームラン王と最多得点、できたら最多失点の3タイトルをとりたいなあ。とくに今年は本物が情けないだけに、せめてファミスタくらいはね。

巨人(Dr.アライ)

昨シーズン、私は西武で大洋と同率首位。で、プレーオフで遠藤にスリーベース(!)を打たれて敗れた。ああクヤシイ! でも今度は大巨人。王が吉村がクロマがいる。ライバル阪神をかわして、ホエホェ～ンと優勝よん!

フーズフーズ(デザイナー山田)

ニューフェイスのデザイナー山田で～す。やっぱり手強いのは、前回優勝の東府屋ファミ坊と2位で涙をのんだDr.アライ。要注意の3重まるなのだ! 七色の変化球で勝つぞ。

レイルウェイズ(荒井画伯)

なんといってもでぴす、ぶうま、そしていしみねの強烈打線に期待する。ズルズルと大量失点するクセが出ないように注意したい。もし、レイルウェイズで最下位だったらファミリーボクサーに転向する覚悟もしてるぜ!

ナムコスターズ(バカK)

ファミリーピンポナーってのも悪くないな。ぴのは偉駄天、往年の南海・広瀬のよう。また、きゃらかはニークロのナックルボールもビックリの変化球投手。確かにホームランは打てないが、独特な個性を持った選手たちに強く魅せられた結果、1位指名とした。必ずや、上位グループに入ってやるぜ、ハハハハ。

大洋(カメラマン八木沢)

前回レイルウェイズで戦いながら、五割を越えなかったのが私だ!! 3回抽選にもれた末に大洋に決まった。1番から3番の"スーパーカートリオ"が頼みの綱だ。最近盗塁を阻止する新手の技ができたようだが……。大砲がいないつらさを足でかきまわすのがうちの身上だからね。

ヤクルト(アルト鈴木)

前リーグでは参加していなかったチームだけに、どのあたりまでくい込めるかわからない状態ですね。チームの戦力を比べても、投打ともに不利。だけど主砲のレオンを中心に4点ぐらいをとってくれれば、高野、安田が守ってくれるだろうと思っています。もちろん、優勝を狙っていますよ。問題は苦手をつくらないことでしょうねえ。やっぱり……。

ファミスタ 血祭り大募集

ファミ通編集部に勝てば 5000 ガバス

忙しくてなかなか実現できないんだけど(野球リーグやってんだから、忙しいもクソもないもんだけどね)、血祭りは相変わらず募集してるから、どんどんはがきで申し込んでください。3人で1チーム。君たちのチームとファミ道楽代表チームが対戦します。ルールは勝ち抜き戦。先に3勝したほうが、勝ちとなります。

希望者は、はがきに3人の名前、年齢、職業と代表者の住所、電話番号を明記の上、下のあて先まで。血祭り決定者には、こちらから電話で連絡いたします。

開催時間は、だいたい夕方。もし希望日時があるときは、はがきにその旨を書いてください。

はがきのあて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミ道楽編集部 ○×係

馬の鞍と交換してもいい

ファミ通町内会

Let's Go! ロックンロールだぜ Ok-Shuji



最近、お習字に批判的なやつらをよく見かける。やれ、くだらない駄ジャレだとか、やれ、マンネリだとか、言いたいことをゆうやつらだ。そおゆうことばっかり言ってると、そのうち頭がよくなっちゃって、東大にでも入ってしまうぞっ。そんなことにならないためにも、ダマってウンウン読むのがいいのだ。

ピューリッツア賞

京都府　日谷幸宏

久米校長
（夢工場）
ドン・ファン・ファン



てなもんで、今週のピューリッツァ賞は、この作品に決定だ。全国には何千、何万とゆー学校が存在するわけだけど、そのなかには、本当に久米とゆー名前の校長先生がいらっしゃる学校もあるんでしょうね。町内会では報告を待つ。

がっちり買いまショー

千葉県　新屋敷裕樹

京成電鉄
（聖剣伝説）
ゆうちょ



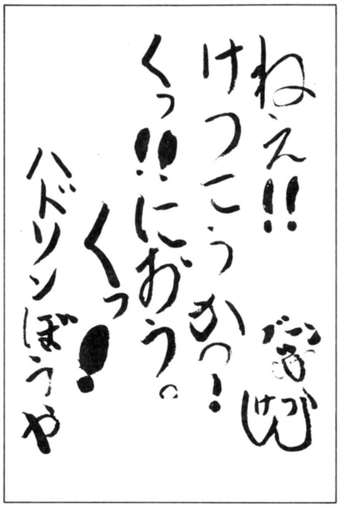
東京と、東京でない地域をむすぶ、ローカルであってローカルでない鉄道。それが京成電鉄だ。人づてに聞いた話では、列車内には落花生のカラがところ狭しと打ちまかれているとゆーことだ。外国人の乗っている率も高いという。

オーディション
通過作品



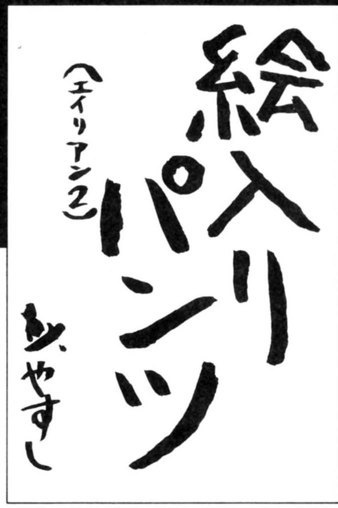
滋賀県　吉川由紀

馬券とゆーのは、正式には勝馬投票券っていうんだそーで、つまり紙でできた夢のきれはしってところですか。大人になったら、夢でも買ってみましょ。



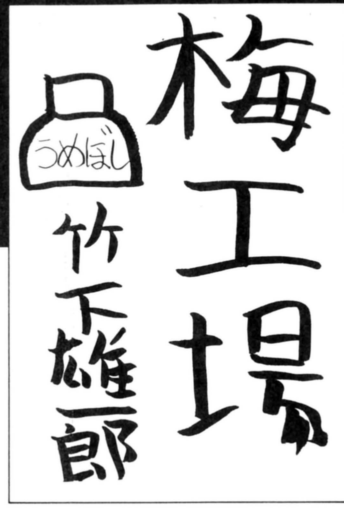
東京都　大貫信治

ムリヤリにでも、どーにかしてしまおうという姿勢をかう。とくに、「くっ!!におう、くっ!!」といった表現は、近頃の若いガキ(少年)にしてはまあいい。



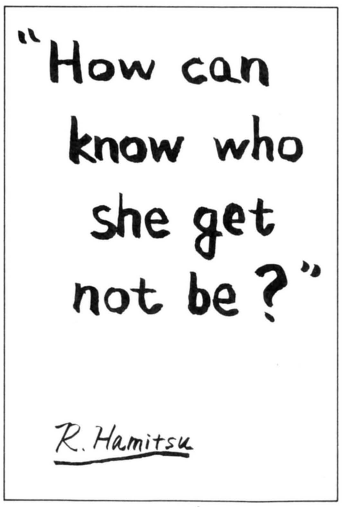
東京都　金子靖

映画『エイリアン2』は、スゲー面白い作品であった。ファミコンゲーム『エイリアン2』も、きっときっとスゲー面白い作品になるのでしょうね。



熊本県　竹下雄一郎

この調子だと、『亀工場』とか『アメ工場』とか『米工場』とか『姫工場』とか、そんなやつばっか送られてくるんだ。いいんだ、いいんだ。バカヤロオー!



茨城県　讃岐亮介

英語を習ったことのない人のために、このお習字はどう読むのか書いておこう。「ハウキャンノゥ フーシーゲット ノットゥービー」。「ハオ君の不思議な旅」。



大阪府　名前がないから送ってね

これは単純に、絵に魅了されて選んでしまった作品だ。ひたいに光る汗。そして、体のしなりぐあいから受ける疲労の程度。芸術だ。お題はパルプンテ。

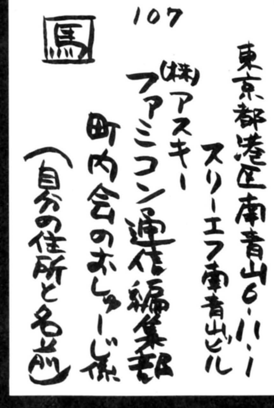


Let's Go Oh-Shuji
しま専科

この危機をのりこえるためには、今こそ、全読者イチガンとなって、お習字制作にかからねばならないと考えるしだいであります。ついては、水準以上の傑作お習字のみを大募集してしまうのだ! 思いちがいでもいい、何かのまちがいでもいい、とにかく送ってくるよろし……。



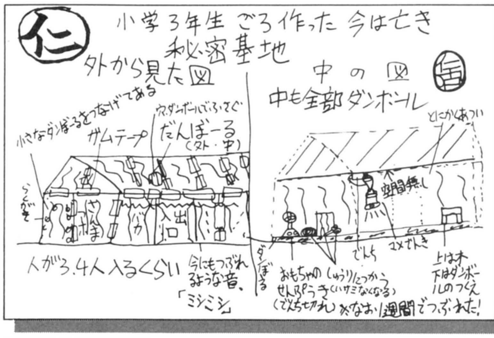
⬅最悪の場合でも、0.5秒間はニヤリとさせてほしいものなのだ。ガンバレ。



⬅最悪の場合でも、港区あたりまではとどくように書いておくことだ。

LET'S ENJOY MAPPING MORE & MORE !!

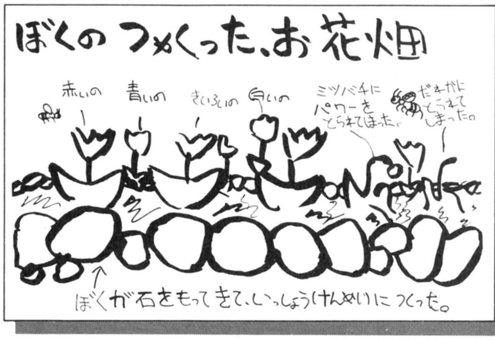
わたしのマップ大公開



大阪府 大間実

⬆全国どこでも、こーいったものは“基地”という名称で呼ばれている。

キミにも身におぼえがあるね



青森県 田中善男

⬆手をぬいてるわけじゃないんだろうけど、どこかサミシゲなのだ。

キミがつくったお花畑か!?

いよいよバリエーションも充実してきた“私のマップちゃん”なのだ。でも、まだまだだぞ。今までに見たこともないよーなマップが見たいものなのだ。机のまわりや、部屋のマップはもう古い。とにかく、想像を絶するマップ世界が展開するといいね。あとそれから、キミんちの冷蔵庫マップも、ひそかに大募集しているぞ。

THE EXHIBITION OF PRIVATE MAPS

秘境の地、それは冷蔵庫だ!!

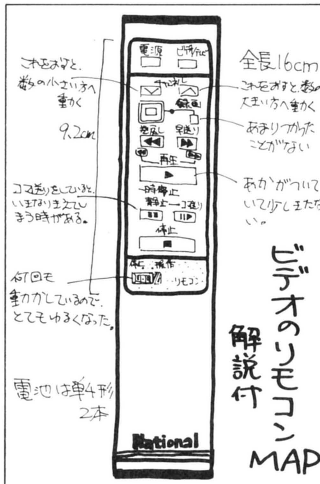
⬆こんなのが載っちゃって、お母さんにオコられないかなー。



栃木県 新井隆宏

リモコンにだって命があるっ

⬆ちと工夫が見られないけど、ま、こーゆーのもいいという見本だね。



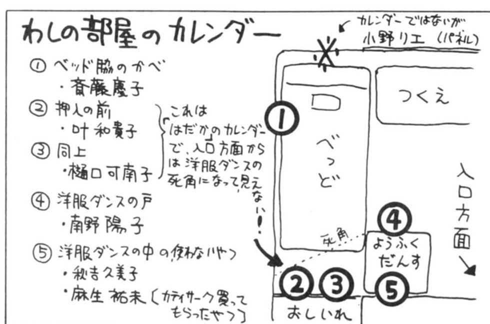
埼玉県 西角淳之



愛知県 岡戸孝宏

⬆どうしてなのか、メス猫っていうのは、すぐなつくんだよねー。

母親猫はどうしたって強い!



茨城県 讃岐亮介

⬆エッチなポスターをはってもオコられないのは、19歳だからなのか。

女のポスターだらけなのね!!

さあご報告しなさい!!

●僕の弟は、母ちゃんにナイショで、こっそりファミコンをやっている。母ちゃんが帰ってくると、いそいでファミコンをしまうんだけど、いつも間にあわないで、黒いアダプター（HVC-002）をにぎしめている。
（大阪府　ヤング山口）

●僕の社会科の先生は、たばこのラークを吸う人は**金持ち**だといって自慢する。
（北海道　初登場田中くん）

●友達のT君は、かたたたきを5年間続けて、やっと一万4千円もらえるとゆーその日に、ファミコンを買うと言ったばかりに、お金を取りあげられてしまったのだ。
（千葉県　越中靖之）

●『エスパードリーム』は、死んでしまうとなぐさめてくれるので、やりがいがあります。とくに**村長さん**のことばには、やさしさがありますね。
（愛知県　熊田里美）

●ボクは、風呂であくびを10回もしたのにその夜ねむれなかったという**事**があった。
（神奈川県　高橋正樹）

●私はいま、『ドラクエII』の音楽を必死で練習しています。**ピアノ**で。
（佐賀県　池田百恵）

●うちのテレビは2台あって、2階のテレビでファミコンをやってると、下のテレビがザーザーいって見えなくなってしまう。ある日平和にゲームをしていると、ドドドドという地ひびきとともに**おやじ**が来て、「ナイターが見れんじゃないか！」とどなりこんできた。
（静岡県　横田詩緒）

●私は『リンクの冒険』の音楽といっしょに出てくる英語を、ぜんぶ**暗記**してしまった。
（東京都　羽入陽子）

●僕は10回以上ゲームセンターに行ったけど、いまだに競馬ゲームとかポーカーとか、コインゲームしかやったことがない。ビデオゲームは**はずかしい**。
（新潟県　さんまの挑戦状）

（仮題）私の報告書



私は報告します
私は報告します
雨が降っても、風が吹いても
おてても、やんでも
なんでも、かんでも
矢でも、鉄砲でも
私は報告します
私は報告しますっっっすうー!

■ INFORMATION ■

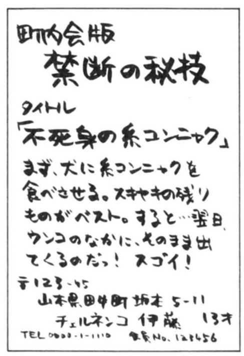
■お習字するのココロ
このコーナーを担当したいなーとゆー編集者が、ファミ通編集部には約5名ほどいるという話だ。なんだったら話をつけてもいいぞ。

■わたしのマップちゃん
小さいのは伊藤ガビン（編集部で飼われている生き物）のキモッ玉から、大きいのはコジマ編集長のボツを出すときの態度まで、マップになるもんならなってみろっ!! じゃなくて、なんでも描いてちょーだいね、だ。

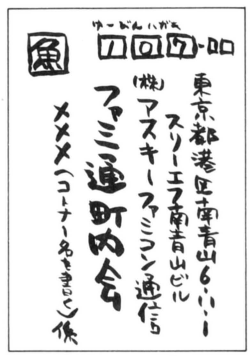
■町内会版禁断の秘技
笑って許せる生活の秘技を急募している。このコーナーは、いわば花形編集者への登竜門といわれてたりする。だから、花形編集者になりたいやつは、ドーンと申し出るよーに。なんだったら話をつけてもよいと思っている。

■私の報告書（仮題）
なんか知んないけど、報告すればいいみたい。

■その他いろいろ
町内会はファミ通編集部内でも、人もうらやむ人気コーナーなのだ。その人気コーナーに投稿する読者諸君も、そこんとこをわきまえて、おはがきしてほしいものだ。ところで、最近になってやっと、この町内会を担当するのは、らつ腕編集者だとゆー認識も高まってきたようだ。なんだったら話をつけてもいい。



⬆このよーなおはがきが、毎日毎日山のよーにとどくのだ。もう慣れたので、多い日も安心だ。



⬆ハッキリクッキリ書いてほしいのだ。じゃないと、とどかなかったりしてコマるのはキミだ。

ファミコン通信
おすすメディア

なーんか最近のテレビ番組ってつまんなくて、クラスの話題についていけなくなってるけど、テレビはファミコンとビデオのモニターになっちゃってるの。



H. KIBUN

BOOK 本



●パーンの竜騎士

2000円
日本ソフトバンク

ゲームブックって、本屋さんにい〜っぱい並んでるよね。ものスゴク難しいのや、アッという間に終わっちゃうもの、『ドラクエ』や『ゼビウス』とかファミコンゲームのもあるから、1度はやったことあるんじゃないかな？

もうアキちゃった、なんて人もいるかもしれないけど、今度、少し変わったゲームブックが出たんだ。普通のは、例えば〝右の道に行くなら46へ、左の道なら52へ〞なんて感じでゲームが進むよね。でもこの『パーンの竜騎士』はちがう。ふたり組みのチームになって竜に乗り、パトロールに出るという設定で、実際に空を飛んでる気分が味わえるしくみになっている。

ちょっとやり方が複雑なので、覚えるまでに少なくとも15分はかかりそう。でも、でもね、その15分間をガマンすれば、あとはとても簡単。今までのゲームブックとはまるで違ったおもしろさが体験できるんだ。

アン・マキャフリーという作家の有名なＳＦシリーズ小説(『パーンの竜騎士』シリーズ。早川書房から翻訳されている）を基にしているので、ＲＰＧとしての奥が深い。それに工夫しだいでいろんな遊び方ができるから、1回やったら終わりってわけじゃないしね。だから2000円というお値段は一見高く思うかもしれないけど、やってみて損はしないぞ。

いつもひとりでコツコツとゲームブックをやっているあなた!! たまには友だちといっしょにワイワイいいながらやるのも楽しいぞ。



●よくわかるコンピューター入門

石橋一郎監修
850円
集英社

みんなは今、どのゲームに熱中しているのかな？ これだけゲームソフトがあふれている現在、どのゲームがおもしろいのかつまんないのか、いつでも情報を集めてチェックしておかなくちゃね。安い買物ではないモンね。

さて、ハードウエアとしてのファミコンをどれだけの人がどのくらい理解しているのかな？

こんなに小さなプラスチックの箱の中に、ど一してこれだけボクたちを熱中させるゲームがいっぱいにつまっているのでしょーか？ いや待てよ、ゲームがつまっているのはカートリッジやディスク、ソフトの方かな？ そもそも、なんでこーゆーゲームのことを〝ソフト〞って言ってるんだろ？ あー、わかんないよー！ も一、ギモンだらけなんで困ってしまう。

ところが、現代に生きる文明人というものは、そんなコトを知らなくても困らないよ一なのだ。毎日観てるテレビだって、その原理ってヤツをよく知ってる人なんてメッタにいないし、お母さんだって冷蔵庫や電子レンジをバンバン使うけど、中がいったいどーなっているのかはほとんど、あるいはまったく知らないでしょう。

その機械のしくみは知らないが、その機械でなにができるかは知っている。そんな現代のフーチョーの中、ファミコンやパソコンのしくみに興味を持ったアナタにささげるこの1冊！

マンガで学ぶコンピュータ。写真も豊富でとっつきやすいのだ。こりゃエエ。

VIDEO ビデオ



●トップガン

VHS、ベータ
CIC・ビクタービデオ
10500円(レンタル可)
カラー110分

アカデミー賞にはあんまし縁がなかったけど、'86年の大ヒット映画といったら、何といっても『トップガン』だろう。ベルリンの歌ったテ

おすすメディアのコーナーでは、読者のみなさんのご意見、ご感想をお待ちしております。あれをやれ、これをやれ、あれはいったいおもしろいのかどーか。なんでも来いなのだ。
あて先は、〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部 「おすすメディア」係 まで。みんなの意見は尊重しちゃうからね。

ソングも大ヒットしたし（あっ、これはアカデミー賞を受賞したっけ）、日本でもアメリカでも、全世界で超ロングランヒットを記録した。

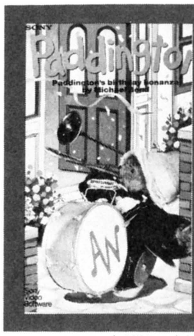
で、この『トップガン』がビデオになったのだ。そしてウレシイことに、ものスゴク安くね。アメリカでは、ペプシコーラのCMを入れたのでなんと日本円で約5000円くらいで売ってしまった。日本では10500円。安いよねー。

この『トップガン』、なんでこんなにヒットしたかというと、空中戦がとてもリアルなんだ。それもそのはずでアメリカの本物の空軍が、これまた本物のF-14トムキャット戦闘機を使って協力した。F-14の機内に35ミリカメラが持ちこまれたのは今回がはじめてなんだって。

そして、単なる好戦映画じゃなかったのも、人気があった大きな理由。タイトルの〝トップガン〟とは、空軍でもエリートたちが入る学校みたいなもの。一流の腕を持つ、しかしまだ若い青年たちが命を賭けて飛ぶ姿を描いているんだ。悩みもするし、恋もする。時には命を落とすことだってある。ただカッコいいだけじゃない。そんな姿が、見る人の胸をうったんだろう。

ビデオだと、映画館で見るのより迫力はなくなっちゃうかもしれない。けど、やっぱり本物の持つパワーっていうのは、ビデオでも十分伝わってくると思うよ。それに、ビデオだとコックピットのメカをジックリ見ることができるから、飛行機マニアの人には特におススメ。

とかく戦争を描いた映画は、色々問題になるよね。でもこの『トップガン』は、軍隊をテーマにした作品ではあるけれど、青春映画といってもいいくらい。それに手に汗握るアクションシーンがプラスされていて、本当に楽しめる映画なんだ。「ヒットしただけはある」と納得できるから、やっぱり見てほしい1本なのさっ!!



●パディントンシリーズ

VHS、ベータ
SVI
各5000円
カラー24分

マンガや物語の中のキャラクターで、今もムカシも変わらずにすっかりオナジミになった人気キャラクターってあるよね。たとえば、あの『サザエさん』なんかがわが国の永遠不滅のキャラクターかな。何年もたつのにタラちゃんが小学校に入学できないのはかわいそうだとか、ワカメちゃんのヘアスタイルがアバンギャルドだとか余計（？）な話題も提供しながらも、その人気はいつの時代もおとろえることはない。

オッチョコチョイなサザエさんと、なかなかにしたたかなライフスタイルをつらぬき通すカツオ君、その登場人物の誰もがいわゆる〝フツーの人〟で、けっして超能力を持っていたり、勇者の血筋をひいていたりするようなスーパーヒーローではないのだ。毎回のストーリーも、ボクたちの身の回りでスグにでも起きそうな身近なほんのちょっとした事件のコト。

それに対してスーパーヒーローたちの波瀾万丈の活躍というものは、それを見て育った人たちがなつかしむモノで、悪者を倒し続けて数十年、というスーパーヒーローは現在見当たらないんだよね。どーしてだろ。

海の向こうでもおんなじだね。『ミッキーマウス』はもちろん、『トムとジェリー』など、なぜか動物のキャラクターが多いけれど、やっぱり彼らもとりたてて〝スーパーヒーロー〟ってワケではない。時代を通りすぎたヒーローたちのテーマは、愛、勇気、慈愛、正義といった大きなものに対して、『サザエさん』をはじめとする不変のキャラクターたちのテーマというものは、はっきり言ってないに等しいよね。でも観てるとなぜか、心がやすらぐ〝ほのぼの〟した世界がとっても魅力的なんだよね。

さて、このクマの『パディントン』のシリーズも20ヵ国語以上に訳されて、イギリスの『ミッキーマウス』ってカンジ。壮大なドラマや胸おどるスペクタクルなんかはないけれど、チャレンジ精神いっぱいのパディントン君の活躍を観ていると、なぜか心やすらぐのだ。

Tokyo Disneyland® 公認 INFORMATION No. 22

〝メインストリート・シネマ〟で良質アニメに会う

東京ディズニーランドの正面入り口から入って、目の前に見えるワールドバザール。そのワールドバザール入り口右側に、粋な映画館があるんです。

聞くところによると、マイケル・ジャクソン、ものすごいミッキーマウスファンだそうです。『キャプテンEO』の製作・主演にものすごく積極的だったという背景には、そんなことも関係しているのかもしれませんね。

さて、そのミッキーマウス。なんといってもディズニーの世界の主役、スーパースター、ですね。1928年11月18日生まれ。彼は、『蒸気船ウィリー』でデビュー、そして大ヒット。1929年には〝ミッキーマウス・クラブ〟というファンクラブができ、その人気は全米に広がりました。そして——その人気は現在でも衰えません。ミッキーのぬいぐるみが部屋に飾ってあるんです、なんてよく聞くお話ですよねえ。

ミッキーも、この58年の間、すこしずつ顔が変化、というか、成長（？）してきました。特に顕著に表われているのが、ミッキーの瞳。黒丸、3角のクサビ入り、現在の形……マニアの人にいわせると、何種類かに分類できるそうです。本当に、マニアの人って、たいしたものだと思いますですね、はい。

歴史を感じさせながらも、今でも十分新しい、新鮮なキャラクター、ミッキーマウス。どうして、いつの時代の人の心もつかまえられるんだろう？ その解答例が、〝メインストリート・シネマ〟にあるような気がします。



8角形の場内の壁面に6つのスクリーン。椅子はありません。手すりにつかまったり、寄りかかったりして、自由なポーズで映画を観ます。6つのスクリーンには、ミッキーマウスなどのクラシックアニメーションフィルムが同時に映し出されます。キミは、どれを観てもいいわけ。1本の上映時間が10分ぐらい。1時間もいれば全部観られる計算だ。モノクロ、無声の映画の中でのミッキー。きっと答えが見つかりますよ。

☆東京ディズニーランドに関する問い合わせは、☎0473・54・0001、または☎03・366・5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ

指鍛練

第24回

■講師■田尻　智
■絵師■丸山傑規

『アウトラン』キミはもうゴールまで行ったかな。今週はちょっと趣向を変えて、より『アウトラン』がうまくなりたいヒトのための上級者向け鍛練を特集しよう！

上級者向け『アウトラン』鍛練

路肩を走るときに

『アウトラン』をやってて、プレイ中1番タイムロスにつながるのはなにか。もちろん1番のロスはクラッシュ、つまり衝突。そして、第2には減速、路肩に飛び出してしまったときにスピードが落ちてしまうアレが挙げられる。まあ、車が衝突してしまったときのタイムロスは、もうどうやっても避けられないが、じつは路肩での減速についてはタイムロスを防ぐテクニックがあるのだ。たとえば車が路肩に飛び出しそうになったとき、ギアのレバーを軽く握り、一瞬ローギアに戻しすぐハイにする。これを車が路肩に入って再び道路に戻ってくるまでの間ずっと繰り返してみよう。もし路肩に進入する直前のスピードが約270キロ以上でていれば、その進入スピードを保ったまま路肩を走るコトができるハズだ。このテクニックを使えば、海辺といわず砂地といわず草原といわず、道路以外のフィールドを最高速の293キロで走り抜けられる（注：長時間走るのは難かしく、何秒かは減速せずに走れても、その後スピードダウンしてしまう場合が多い）。うまく使えば図2のようにヘアピンに立っている木の内側を近道して走るコトもできるようになるだろう。ただし、このテクを使いこなすには片手運転をマスターしなくてはならない。なぜならイザというときにすぐギアをはじけるよう、左手を空けておいたほうがいいからだ。このテクのマスターはまず、片手運転のマスターからというワケだな。厳しい！



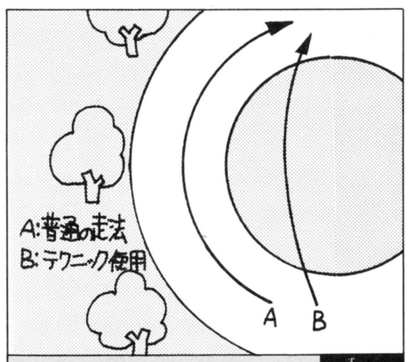


図2

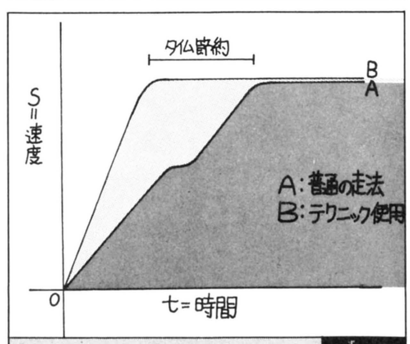
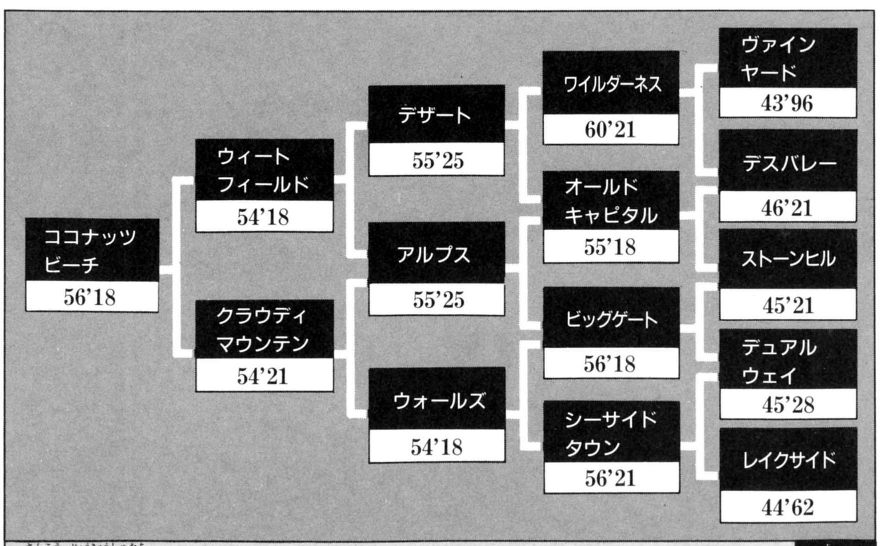


図3



〈参考〉上級者達のレコードタイム　図1

●協力：APL我妻、MAI森本

急発進のテクニック

もうひとつのタイムロス。それは発進してから最高速まで加速するのに必要な時間。これが短かければ短かいほどいいのは当然のことだ。そこで発進時のテクニックを鍛練しよう。まず第1に半アクセルを覚えよう。半アクセルとはアクセルペダルを半分踏んだ状態のコトだ。ペダルを徐々に踏み込んでいき、『アウトラン』画面左下のモーター回転数を表すメーターがグリーンゾーンにきている状態でペダルを固定しておこう。めいっぱい踏み込んでしまうとメーターがレッドゾーンまでいってしまうからダメだぞ。そのまま、ゴーのサインを待ってスタートの瞬間、アクセルをいっぱいに踏み込むとなんと回転メーターが今まで指したコトもないような高い値(レッドゾーンを飛び出す)を指すのだ。それを自分の眼で確認したら、間髪入れずにギアをハイに入れ(もちろんスタート時はローに入れておいただろうね)、すぐローギアに戻す。このときもつねにメーターが最高値を超えているのを確認して、そのあとまたハイギアにする。ここまでの操作をスタート後約1秒で完了しよう。ぐずぐずやってたらフツーにスタートするのより遅くなってしまうからだ。成功すればスタート後約1秒でハイギアでモーター回転数最大の状態が生まれ、みるみるうちにスピードが上がり、5秒後には時速293キロになるだろう。これで5秒くらいタイムが短縮され(図3参照)、あとのプレイにも余裕がでてくるに違いない。また、このテクニックは衝突したあとの再スタートのときも使えるから試してみるといい。このテクニックは操作のタイミングがシビアで修得もたいへんだが、『アウトラン』を10倍楽しめる魅力的なハイテクニックだ。

さあ鍛練だ!!



えたんれん

ART

絵鍛練

第3回



●今週の採用
神奈川県鈴木陽一

ここのところみんな元気ないぞ! キミたちに元気がないと指鍛練のページまでしなびてくる。今週の採用作は鈴木陽一。雑なタッチのなかに小テクを効かしたスクリーントーン張り、リンクの消沈とした表情が味を出しており評価できる。ただあえていうなら『指鍛練』らしさというモノが足りないようだな。まあよい。鈴木には500ガバスだ。

VIDEO GAME TOP 10

ビデオゲームトップ10

第5回

1987.5.2〜5.16

独走いつまで続く? 『アウトラン』

順位	ゲーム名	得票数	投票理由
1	アウトラン	42	小さな坂を越えるのが快感。僕はこのゲームをやるため貯金をおろしました。チェッカーフラッグを持ってるおじさんが好き。
2	ファンタジーゾーン	21	背景のパステルカラーの配色がGood! 1面ごとに変わる音楽がとてもいい。オパオパの足のはえた姿がかわいいと思う。
3	ボスコニアン	17	敵の数は少ないがそれぞれ個性があってよいと思う。音声合成の声がなにを言っているのかよくわからないから。
4	源平討魔伝	15	バアさんの言葉が気にくわんので機械を殴ったらゲームセンターのおっちゃんに怒られたから。弁慶の「ばかめ」がシブい。
5	ドラゴンバスター	10	「ドラゴンバスター」は我が青春です。「ドラゴンバスター」はビデオゲームの鏡だと思う(講師注:鑑じゃないのかな)。
6	スペースインベーダー	7	僕が初めてプレイしたゲームだから。絶対トップ10に入れてくれー! なつかしー。大ブームを巻き起こしたゲームだから。
7	妖怪道中記	4	気合玉を強力にして敵をやっつけたとき感動した。しかし気合いを入れ過ぎたらたろすけが疲れてしまいかわいかった。
8	ダライアス	3	どのゲーセン行ってもいっぱいギャラリーがいて、やってみても断然おもしろいゲーム、それは「ダライアス」だと思う。
9	スペースハリアー	3	コクピットが動くしグラフィックがすごくキレイ! 出てくるキャラクターがどれもリアルでビッグなのがいい。
10	熱血硬派くにおくん	2	くにおくんが相手の不良を殴るところがカッコいい。BGMもリズム感があってとてもよい。

見よ! 今週は第1位の『アウトラン』でさえ得票数が42! 原因はゴールデンウィークの影響で普段より集計期間が短かったためと、投票がいろんなゲームに分散したためと考えられるが。それにしても得票数1のゲームの多いコト多いコト。『サラマンダ』、『べんべろべえ』、『怒』、『TANK』、『ペンゴ』、『アレックスキッド』、『サファリラリー』、『ミスターDO!』、『魔界村』、『リターンオブイシター』、『ワールドカップ』、『マーブルマッドネス』、『スイマー』、『バブルボブル』、『幻魔大戦』、『ギャラクシアン』、『ペーパーボーイ』、『モトス』、『パックマン』、『バラデューク』、『リブルラブル』、『ダンクショット』、『怒号層圏』『ルパン三世』、『平安京エイリアン』など。しかも古いゲームばかりで気分はレトロ。気合いを入れてたくさん投票してくれよ!

■当選者発表 ●第1位投票者(1000ガバス3人):東京都渋川孝祐、神奈川県豊永大、千葉県松沼宣紀、以上。
●全投票者(500ガバス5人):千葉県長井雄一郎、岡山県新田都彦、群馬県杉本剛、富山県堀田治、カナダ中村政信、以上。●読者の愛するビデオゲーム名をはがきに書いて投票しよう。組織票OK。
●あて先:〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー指鍛練トップ10係

クリアーするまでやめないぞ

アルゴリズム相談室

■解答者——イソップ＝林(天才ゲーマー)
■解答とお目付け——アルト鈴木(巨人命)

ナムコのファミリーシリーズ。流行ってるようだね。スポーツの対戦ものっていうのは、昔っから人気があったから当然の結果かなあ。というわけで、今回もはりきって『ファミリージョッキー』いってみよう！

『ファミリージョッキー』の障害がうまくとべません。よい方法があったら教えてください。

（富山県　関原省吾）

アルト鈴木　なんといっても、先頭につかないことだ。あまり先行すると、ジャンプする印が見えなくなるので危険なのだ。それに、後ろにつかれると、ジャンプのときに突きとばされてしまうので、これも危険だぞ。とにかくまわりに敵をよせつけないようにして、3位くらいにつけるべきだろう。

ジャンプをするタイミングは、印のところ。ジャンプする前にダッシュをしよう。

『キン肉マンキン肉星王位争奪戦』で、キング・ザ・100tにすぐやられてしまいます。なにかいい方法はありませんか？

（東京都　布施谷和宏）

アルト鈴木　遠く離れると転がってくる。近よると、ジャンプしてふみつぶされてしまう。これじゃぁ、ダメだとあきらめずに、次の方法で倒そう。

キング・ザ・100tに近よる。奴がジャンプしそうになったら、すかさず引く。着地したら近よって、投げる。そこでハイジャンプして、大技だっ！　投げるのに失敗したら、早めにあきらめて逃げよう。ちょっとでもおくれると、ふみつぶされてしまうからね。

『グーニーズ２』で、つり橋のところにいるアイアンマスクに、ブーメランをとられてしまいます。どうすればいいのでしょうか？

（千葉県　近藤和彦）

アルト鈴木　ブーメランは、先へ行けば行くほど必要なアイテムだ。しかもグーニーズを助けるためには、必ずつり橋を渡らなくてはならないのだ。

まず、パチンコを手にいれよう。アイアンマスクが近づいてきたら、立ち止まってパチンコの連射だ。ヨーヨーではちょっと無理があるから、必ずパチンコが必要なのだ。もしブーメランをとられてしまったら、元あったところへいけばまた手にはいるから安心しようね。

アルゴリズム——一定の計算の基準を決めるための一連の規則の集まり。
(用例)●敵の移動アルゴリズム●１秒間に17発撃てるアルゴリズムになっている……など。

『グリーンベレー』の空手兵が、うまく倒せません。倒すタイミングを教えてください。

（北海道　松沢展弘）

イソップ＝林　自分に近づくとジャンプして攻撃してくる赤いやつだね。もし君が連射スティックを持っているのなら、連射モードにすれば楽だよ。ナイフボタンを押し続けて、動かなければ倒せる。もし連射スティックでない場合は、空手兵がジャンプしたらすぐにナイフを出しながら真上にジャンプすれば倒せるぞ。また、倒さなくても、下を通ってやりすごすこともできる。これは、ずっとレバーを進行方行に倒していればいい。前から来ても、そのまま走り続けていれば、上をとびこえてくれるのだ。わかったかな？

『ミッキーマウス』のトランプ女王が倒せません。何度やっても倒せません。（秋田県　照井貴久）

イソップ＝林　体力が半分以上あれば倒せる。女王はミッキーめがけてタマをボンボン撃ってくるから、まともに戦ってはとうてい勝ち目はない。まず、女王が出たらとにかく女王めがけて走ること。当然、タマに当たるよね。タマに当たるとミッキーは点滅し、少しの間、無敵になる。それを利用して、女王の後ろに入るってわけだ。そうすれば、女王は後ろにタマを撃てないので、楽に倒すことができてしまうのだ。

『メトロイド』のスタート近くにあるエネルギータンクは、どうすれば取れますか？（茨城県　篠塚和昭）

イソップ＝林　それを取るには、最低でもまるまりとアイスビームが必要だ。やり方はこう。先の部屋にいるリオを、隠れエネルギータンクのある方まで



イソップ＝林とアルト鈴木の

今週のアルゴリズム



ドラゴンクエスト

鈴今までいろーんなファミコンのゲームを遊んできたけど、まさかRPGなんて出ると思ってなかったよ。しかも、あんなに面白い……。

林たしかに、それはいえてる。でもRPGは流行だったからねぇ。いつかはどこかが出すと思ってた。

鈴まぁ、RPGって名のつくゲームはたくさんあるけど、まったくのアクションヌキ！　というのが女性や子供にまで受けいれられた理由だろう。

林アルゴリズムというか、あのストーリー展開が遊ぶ人にとっては、とてもいい具合で。

鈴いわゆるRPGのいやなところが、少なくて最後までやろう！　という気になるんだよな。

林RPGのいやなところって？

鈴経験値をかせいでいるとき、お金をためているときなんか。それに必然性のない謎のおかげで、ウロウロしているとき。こんなことのために、なんで時間をつぶさなきゃならないんだ！　なんて思わせるようじゃ、おしまいよ。

林その点この『ドラゴンクエスト』は、よく考えられているってわけですね。

鈴簡単にいって、ゲームバランスがいい。敵の出現アルゴリズムなんかも、練りこんであってね。

林RPGはキライでも、ファミコンが好きなら十分遊べるよいソフトってわけですね。

今週のひとこと

本物のプロはさけばない。

誘導するのだ。立っていると、リオが上から降ってくるね。そのときジャンプしなければ地面を移動するので、それで誘導できるよ。んで、隠れエネルギータンクのある部屋にまで誘導したら、すぐジャンプする。するとリオが上に行くので、サムスがジャンプして乗れる高さに行ったら、アイスビームで凍らせる。その上に乗ってジャンプすれば、取ることができるよ。あっそうそう、ジャンプブーツも、必要だよ。

『謎の壁ブロックくずし』で、裏面の４-10がクリアーできません。なかなか怪獣の部屋のようなところにボールが入らないのです。おしえてくださ一い。

（京都府　宇野善雄）

アルト鈴木　あのステージは、このゲームで１番難しいステージだと思う。まず第１にパワーアップアイテムが出ない。つまり自力でガンバルしかないのだ。しかし怪獣(コナゴン)のところへ入れるのは、至難の技だ。こういう場合は一見角度のないボールを打てばよさそうだが、実はその逆だ。角度のないボールを打つと、それだけ帰ってくるまでにバウンドする回数が増える。つまりボールが速くなってしまうのだ。このステージで重要なことは、いかにボールを速くしないか！　ということだからね。あとはとにかくネバってクリアーを待つ。これしかないだろうね、実際。

『ファミリースタジアム』でWチームの勝ちパターンを教えてください。

（広島県　猪原直衛）

アルト鈴木　Wチームは１発がほとんど期待できないので、連打で得点に結びつけるしかない。しかし、１番から３番と７番、代打のむらおか、それぞれみんなスチールができる足をもっているので、スコアリングポジションにランナーを出すことはできるはず。問題はタイムリーヒットがでるかどうかなんだよね。ポンセ、たしろでは一発を狙わずに、外角の球は流してさからわないようにすることだ。それとむらおかをどこに入れるか？　ということについては、わかなのところ（たかはし、むらおかと足のあるバッターが続くから）が１番いいようだ。

Wチームはとにかく走って走って、走りまくる戦法で２点から４点とる。あとはピッチャーが守り切る。これしかないんだよね。

ピッチャーでは、えんどうという球界を代表するいい選手がいるので、せめて6、7回まではえんどうでおさえる。かけはた、きだでつないで、さいとうでしめくくる。あぁ、なんて理想的なリレーだろう。ただし、えんどう、さいとうはほぼ問題はないが、きだがちょっとつかえない。できれば使わない方がいいかな。特に一発の危険が多いR、T、Gチームには気をつけないといけないね。

チーム打率の低いWチームでは、ブウマ、バース、おちあい、おう、クロマテなどのバッターを敬遠するのもしかたないでしょう。

とにもかくにも、０点では絶対に勝てません。攻めの気持ちを忘れないように。

みーんな教えます！　なんでもかんでも情報室

？『ファミリージョッキー』で、なかなかアイテムが取れません。通るコースによって、アイテムが出る場所が決まっているのですか？（福島県　富岡康仁）

！残念ながら、そういうわけではないのです。アイテムはすべてランダムに出現するのだ。

？『ドラクエII』に出てくるふっかつの玉は、一度使うとなくなってしまうんですか。（大阪市　岩崎美奈子）

！えー、ふっかつの玉は何回使っても、なくなってしまうということはありません。

？『レリクス』でアーマーのいる部屋に行くための階段を上がりたいんだけど、中に入れません。（茨城県　佐藤勇一）

！そこに入るためには、ブロックを破壊しなければならない。リーサリーだったら、バイブルを３つ以上で破壊できるぞ。

？『グリーンベレー』の最終兵器が、どうしてもこわせません。（東京都　姜秀雄）

！バズーカーで何発か当てていると、破壊できるよん。

？『レリクス』でやっつけたモンスターに乗り移れません。（大阪府　大矢圭一）

！モンスターには乗り移ることができないんだ。乗り移れるキャラクターは、決まっているんだよ。

？『ドラゴンバスター』にはコンテニューはないのですか？　あったら教えてください。（静岡県　宮下淳）

！日記帳を取る。するとコンティニューができるようになる。詳しいアイテムのことは、バックナンバーの２、３号を見よう。

？『ファミリージョッキー』で途中、馬のデータを見たらジャンプがAになっていました。あれはなんでしょう？（青森県　小金択理）

！９の次がAになっている。10と同じ意味だ。A以上はふえないよ。

？『ゼルダの伝説』で、おじいさんがドアの修理代をもらうよ、といってお金を取ります。あれはいったいなんなのだ？（三重県　富山和康）

！場所によっては、いいものをくれるときがある。つまりハズレっていうことだね。

？『グーニーズ２』でロウソクがみつかりません。いったいどこにあるんですか？（新潟県　篠田武人）

！どこかのおばさんをたたいてみよう。それも何回も。いきなりロウソクがあらわれるよ。

？『レリクス』のボス、ドロスに魔法が効きません。バイブルを、いくつくらい取れば、いいのですか？（富山県　角谷匠）

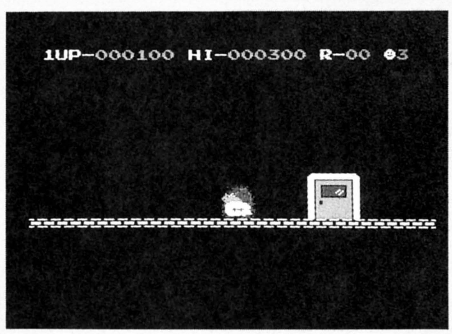
！えーと、ドロスには魔法が効かないんだ。だから、ソーサリーで行っても、倒せないよ。

？『さんまの名探偵』で、ナムコへは行けないんですか？　それともう１つ。ひとをしらべるで、１人ぶんあいているんですけど、誰かいるんでしょうか？(いちおうクリアーしたんですけど)（新潟県　万羽康博）

！では順番に。ナムコは行けません。次に人しらべについて。最後の１人分には誰も入りません。あしからず。

？『ドアドア』の０面から25面へのワープのやり方を教えてください。（大阪府　山本貴士）

！ボーナスキャラが出る場所で、ジャンプしながらバクダンが出るのを待つ。バクダンが出たら、自爆するのだ。すると25面にワープできるわけだっ!!　注意してほしいのは、この技を使うと１人死んでしまうということ。その点考えてからやろうね。(写真を参照)。



復活 F5➡CONTINUE

ゲエセン上野のなんでこうなるのっ!!

以下同文

確か、「2〜3回の予定で……」って書いたんだよなー、あたいが『以下同文』を休業するとき。しかし、なにをまかり間違えたか、6号から11号までどかーんと6回も休んでしもた。TACO.Xくん、ご苦労ご苦労わーっはっはっはっは。その間、私は『オホーツク……』の音楽を作ったり、風邪をひーたり、テレビ見たり、酒飲んだり、1日中寝てたりとハランバンジョーな生活を営んでいたわけだが、今回は復活第1弾とゆーことで、そのへんの話をするのだ。

特集：ひとりインタビュー　よもやまばなし オブ『オホーツクに消ゆ』

インタビューする上野(以下、上)やー、ごくろーさまでしたねー、上野さん。

インタビューされる上野(以下、上)ほんとに、ごくろーでした。

上　結局、『オホーツクに消ゆ』が出る、とアナウンスされてから、半年以上も経って、よーやく発売されるような感じですけど、この間、上野さんはずっと、『オホーツク』に携わっていたわけですか？

上　うーんと、まあ。でも、初めは冗談だと思ってましたから、なんにもしてませんでしたねー。

上　もしかして、それで発売が延びたんじゃないですかあ？

上　ええっ!!　えー、えー、そうかなあ……そうかもしんないなあ、でも違うと思うな私は。それと、なんにもしてないったって、他の仕事はやってましたよ、いろいろと。

上　いろいろといいますと？

上　『以下同文』とかね、えーとあとはー……。

上　上野さんて、フリーなんでしょ？

上　そうですが、ファミ通の仕事しかないんですっ。

上　困りましたねー。

上　困りましたねー。

上、上　はっはっはっは……。

上　じゃ、実質的に『オホーツク』の音楽を作ってた期間というのは……？

上　2〜3ヵ月じゃないですか。

上　結構……ですね。

上　ええ、私、仕事遅いですから。でも、いっぱいボツ出されたから、しょーがないんじゃないんですかね。弁解っぽいけど。

上　で、自信のほどは

上　えー？　○○○○○○○○○○○○とか、○○○に勝てると思います(キッパリ)。でも、○○○の一連のやつには負けます。しかし、まあ、勝てたのは、音楽ルーチンを提供してくださったアスキーHSPのかたのおかげだし、負けたのは私の腕のせいだというね……あれですよ。まあ、いいや。

上　さすが、しっかりフォローしてますね。

上　いやーはっはっは。

上　他にはなにかなさったんですか？

上　文字フォントと絵をちょろっと手伝いました。絵は、駐車場の建物のレンガの模様とか、そんなところです。あそこのCR-Xは荒井画伯がリキ入れて描いてましたから、ファン必見ですよ。

上　ほーお。それじゃ、あれですね、雑用っぽいこともいろいろなさったと。

上　ええ、雑用です雑用。

上　音楽の話に戻りますけど、全曲上野さんが作られたんですか？

上　全部じゃないです。殺人現場の曲はログイン編集部のヤブさんの作品です。あと、ヒントになっちゃうので、ここでは詳しく書けませんが、とある女性の病室でのテーマが、ぬあんと、驚くべきことに東府屋ファミ坊の作曲なんですねー。ヤブさんは、某音楽雑誌にも原稿を書いてるプロフェッショナルな人です、ちなみに。

上　なんかわかりませんがすごいですねー。あと、ファミコンの音楽って、どーやって作るんですか？

上　他の人はどうやっているのか知りませんが、私の場合はPC-8801mkIISRにローランドのMIDIボックス、音源ボックス、キーボードなんかをつないでですね、カモンミュージックのRCP-88というソフトがあるんですが、それで曲を作っていくわけです。そして、そのデータを、自作のテキストコンバータで、アセンブラのテキストに変換します。当然、このとき、ベロシティや、ゲートタイムなどのいらないパラメーターは削るんですね。で、エディタでちょこちょこっと修正し、アセンブルしてから、音楽ルーチンとリンク。ROMに焼いてチェック。この無限ループです、ほとんど。

上　なんか……面倒くさそーですね、それは。

鈴木伸平のソフトベスト5

その8　サン電子の巻

このまえ、ラジカセを買おうと思って秋葉原へ行ったんです。僕はああいうイセーのいいお兄さんってニガ手なんです。そのときも「ねえ、なに買いに来たの？　ビデオ？　ウォークマン？」、「あ、あの、ラジカセを、その……」、「安くしとくからさあ!!」。結局2万3千円で買ったんですが、向かいの店では同じものを2万2千円で売っていました。サン電子のゲームはキバツなのが多くて、楽しいですね。

1. ナゾラーランド(ディスク 2980円)
2. デッドゾーン(ディスク 2980円)
3. アトランチスの謎(カートリッジ 4900円)
4. マドゥーラの翼(カートリッジ 4900円)
5. ルート16ターボ(カートリッジ 4900円)

上　ええ、面倒くさそーです。ほんとは最初はBASICのPLAY文で書いて、それをコンバートする予定だったんです。でも、それだと細かい指定とかできないんですね。で、音楽ルーチンのデータフォーマット見たら、MIDIのに似てたもんで、じゃ直接数値でいこうとゆーことになったわけです。

上　で、それで決まったんですね？

上　ところがっ!!　曲データを作ってメインプログラムに組み込んでいくうちに、こりゃ、もしかしたらメモリがパンクするんではないか!?　早い話が、メモリが足りなくなってきちゃったんですね。

上　メモリはどれくらい確保してたんですか？

上　初めは４〜５Ｋだったのが、最後には12Ｋかな。

上　いい加減ですね、ずいぶん。

上　プロデューサー、軽いですから。（爆笑）

上　で、メモリが足りなくなっちゃって、結果的には、どのように解決なさったんですか？

上　その音楽ルーチンというのが、オリジナルでは２バイトで１音出すというフォーマットになっていたんです。でも、それじゃどー考えてもメモリが足らない。しかたがないから、１バイトで１音出せるようなフォーマットを考えまして、プログラムを変更してもらいました。

上　それで、データの量が半分になって、よかったよかった、ですか？

上　いや、その分制御コマンドが増えましたから、半分まではいきませんね、３分の２くらいにはなったかな。あんまり突っこまないでください。いちお、企業ヒミツですから。企業ヒミツっていうと、なんとなくカッコイイでしょ？

上　ええ、まあ。

上　そうでしょう、そうでしょう。こないだ、みんなで、企業ヒミツにしようって決めたんですよ。カッコイイから。

上　……（何を考えとんじゃ）。

上　あと、他人に、ここはどーなってるの？　とか自分にはわからないむつかしーことを聞かれたときにも便利ですよ。うーん、企業ヒミツだから教えられないってね。

上　一歩間違えると、バカかと思われそーですね。

上　そう、使いかたを考えないとね。子供に１＋１はなに？　と、聞かれたときに企業ヒミツ♡じゃ、バカ以外の何者でもないですから。

上　と、そういうことで、音楽データが全部できた。そのあとなにをしてたんですか？

上　『上海』作ってました。

上　え？

上　『上海』ですよ、シャンハイ。

上　何ですか、それ？

上　ゲームです。アメリカのゲーム。面白いから、MSX2用に作って自宅で遊ぼうと思って。

上　売ったりなんかは……

上　しません。そんなことしたら版権侵害で捕っちゃうでしょっ!!　自分で遊ぶの!!　でもすごいよ、キャラデザインがアルト鈴木にTACO.X、タイトルイラストが山口志乃先生、そしてプログラムが私なのねん。

上　もう、できたんですか？

上　まだ、マウスドライバとかキャラデータとかそのへんは入ったんだけどね。メインルーチンをBASICで作ってたら遅くて……だから、今、オールマシン語で作り直してるんだよーん。関係ないけど、BGMも出るんだよ。あとマウスは割り込みでやってるから動きが美しいっ!!　そうそう、声も出るの!!

上　はあ、そりゃよかった。

上　そんなとこね。

上　ほんじゃ。

けっこうあっさりした男の人

べーしっ君

荒井清和



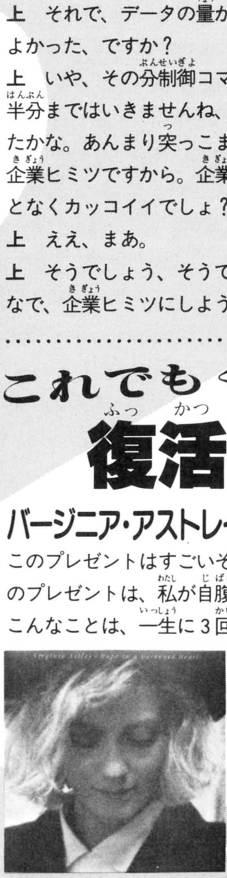
『地球防衛隊　桂木春夫45歳』はオチが思いつかないのでやめます。

これでもくらえっ!!

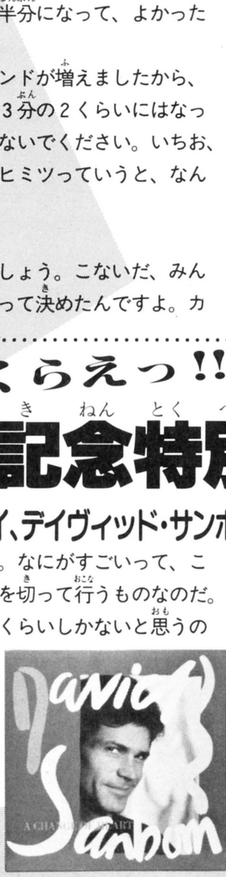
復活記念特別プレゼント

バージニア・アストレイ、デイヴィッド・サンボーンのアルバムを各１名にやるのだ

このプレゼントはすごいぞ。なにがすごいって、このプレゼントは、私が自腹を切って行うものなのだ。こんなことは、一生に３回くらいしかないと思うのね。でもって、これらのアルバムが一体どんな意味を持っているかとゆーと、『オホーツク……』開発中、自宅から開発室へ通う地下鉄の中で聞いていたものであるわけ。んで、ＣＤ版も買ったことだし、レコードはいらねーなっ、てことで放出してしまうのことあるよ。でも２回くらいしかトレースしてないから大丈夫だよ（なにが大丈夫なんだよー）。さあ、みんな、どんどん応募しようっ!!　ほしい人は下の応募券を切りとってハガキに貼り、なんかおもしろいことを書いて『以下同文クレクレタコラ』係まで。あ、どっちが欲しーかも書いてね。６月１日必着!!　これ応募券ね➡♥♥♥ おーぼけん ♥♥♥



Virginia Astley
Hope in a Darkened Heart



David Sanborn
A Change of Heart

もろもろのあて先

〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー　ファミコン通信編集部
『以下同文』係

ファミコン通信 LETTERS

伝言板

友だちの○○君は、授業中におならをがまんしきれなくなり、「わっ」とさけんでドサクサにまぎれてしてしまおうとしたが、「わっ」とさけんで注目されて、それから「ブー、ブー」とふたつもやってしまった。合掌。

（長野県　神明隆之　11歳）

大声をあげている間に放屁をしようなどとは、君の友人もまだまだオナラの色が青いね。そんなことでオナラをした事実がかくせるほど、世の中は甘くはないぞ。そこでそんなスイートな君の友人に、僕が若い頃から使っているテクニックを伝授してあげよう。よくおぼえておけ。

まずオナラがしたくなったら、あわてずさわがず平静をよそおい普通にしていよう。そしておもむろにオナラをコク。その瞬間いかにも臭そうな顔をして「うー、くせー。だれだへーこいたやつ」とさけんでまわりをみまわそう。あとは他の連中といっしょに犯人さがしのほうにまわろう。君がうたがわれる心配はまったくないぞ。

さぁこれでもう学校でどうどうとオナラができるぞ。明日はバンバンとブッパナシてやれ。

おゲレツな話題がけっこう好きな編集者

ウチの父ちゃんは『ゼルダの伝説』で、"ナマエをいれてください"と表示されたので自分の会社の名刺を入れてしまった。入れた名刺が出てこないので責任を感じた父ちゃんは、「おれにまかせろ」と言ってディスクシステムをなぐりました。ディスクシステムからけむりがのぼり出し、「なおしてよー」と言ったら、「昔はこれで直ったもんだ。科学はたいして進歩しとらんのう」とごまかされた。なんとかしてくれー。バグヤロー。

（神奈川県　杉山純一　14歳）

そう、そう。昔の機械って、たたくとなおったんだよね。テレビの映りが悪いときなんて、右側面を45度の角度から空手チョップをかませば、たいていなおったもんなのだ。センタクキだってトースターだって、電化製品はなぐるとなおったもんだった。

おそらく君のお父さんもそんな古き良き時代のことを思いだして、ディスクシステムをなぐってしまったんだね。でもそれを怒ってはいけないよ、男はみんなロマンチスト。たまには電化製品をなぐってなおすといった、ノスタルジックな気分にひたりたいときだってあるんだ。

君はまだ子供だからこんな話は難しいかもしれないが、いまにきっとわかる日がくるぞ。だから今はお父さんの気持ちをわかってあげて、肩のひとつももんであげなさい。それが男の親子のつきあいというもの。

レトロでおチャメな編集者さん

こんにちは！　わたしは24歳の銀行員です。『ドラクエII』を買ってちょうどひと月、やっと今日、終わりました。仕事があるので、土曜の夜とか休日とかにプレイしていました。今日まで毎日、仕事をしていても何だかイライラしていたけど、これで明日からスッキリ仕事ができます。

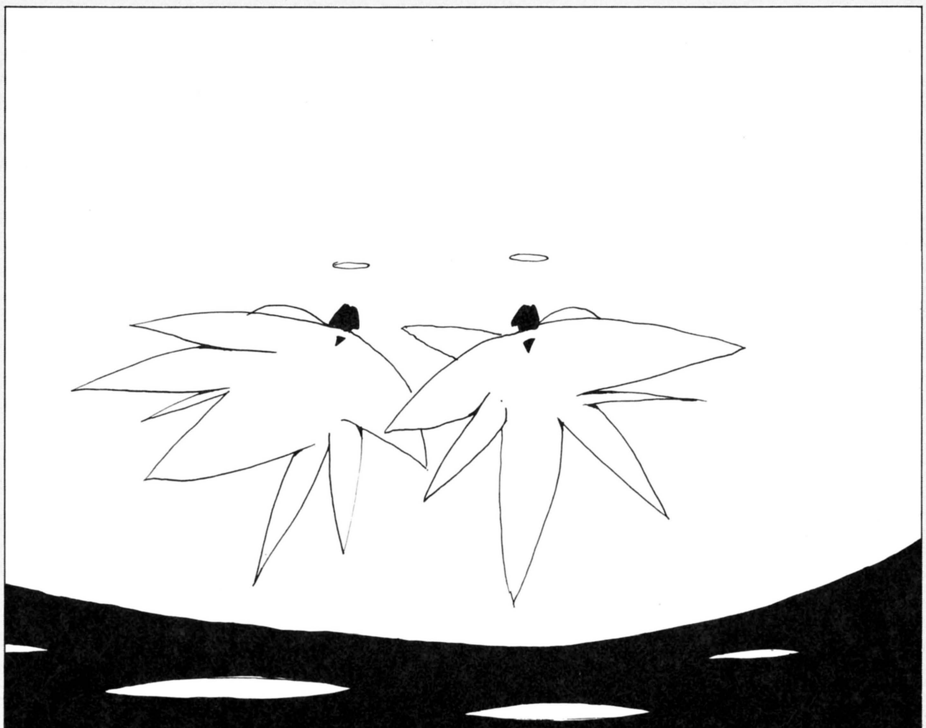
でもファミ通を読むとおもしろそうなソフト情報がいっぱい!!　また新作を買ってイライラしてしまいそう……でもがんばる24歳。もしかして、ファミ通にはがきを出しているなかで、わたしはわりと高齢者なのでしょうか……。

（北海道　亀村利子　24歳）

そうですか、利子さんとおっしゃるんですか。ご職業が銀行員で、お名まえが利子さん！　なんかのコマーシャルとおんなじで、ピッタリのお名まえですね。スゴイ！

さて、24歳という年齢の件でございますが、いやー！　キグーですねっ。ボクも24歳、いわゆる"年男"ってヤツ。これもなんかのご縁、これからもおたよりをヨロシク。

さて、あなたのおっしゃるとおりで、たしかにファミ通にくるおたよりの中では20歳を超した方のおたよりは少ない！　それ



は事実です。だがしかし！　けっこうなおトシの方からおたよりをいただくことはめずらしくないのです。
「息子をだしぬいてファミコンをしてます」とか、「アドベンチャーゲームが会社で流行しています」とか、「ファミ通はおとなでも買いやすい一冊なのだ」などなど、内容もとてもおもしろい。ゲームだって、人気のあるソフトはおとながやってもやっぱりおもしろい。これからもアダルトなファミコンライフを楽しみましょうね。

干支はウサギの編集者

あの一私……東府屋ファミ坊さんが好きなんです。やっぱりファミ坊さんはカッコイイし新しい人だし人気ナンバー１だし、大好きです。私はニューハーフのかんのです。

（東京都　かんのけんた）

いやー、〝新しい人〟ってのはいいねえ。ウチの編集部の制作進行のおネエさんに何度しかられても、ヘーゼンとファミスタに熱中して、しかも好成績をあげ続けていたりするあたり、新しいといえば新しいのかもしれない。でも彼のオデコは光ってるよ。
ファミ通の編集部の中じゃけっこう背も高いし、足も短くはないかもね。ちょっとだけオナカが出てきているけれど、長めのヘアスタイルもけっこうきまっていると思うよ。でもオデコが光ってんだよなー。
キミは自分をニューハーフと言っているようだが、ファミ坊がそーゆー人々に好かれるタイプだったとは気付かなかった。でもオデコが光っていることは事実だ。
女の子にモテモテだとウレシイ人ってのはたくさんいるけど、ニューハーフに好かれるというのはどんなモンだろ。あっ、ニューハーフって何だ？　と思った人はおニイさんやおネエさんに聞いてみてネ。

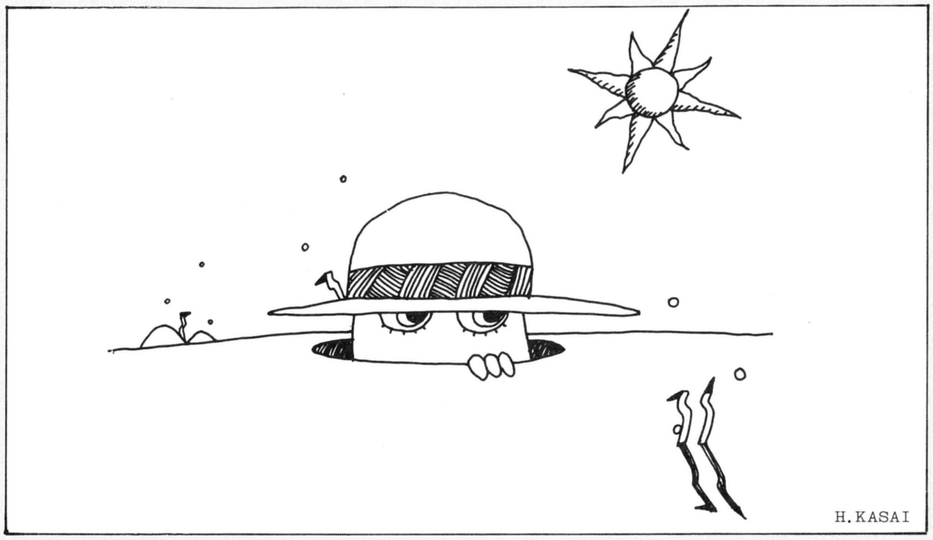
オデコはあまり光らない編集者

もりしたまりこさん、けっこんしてください。まだけっこんはできないけれど、どうしてもしたいんです。おへんじまってます。うふふふ……。

（大阪府　宮田和幸）

〝うふふふ……〟じゃあないっ！　ホントにキモチわるいヤツだな。だいたいオマエはいったいいくつなんだ？　結婚つーもんはだね、男と女の神聖な……あー、もうオマエみたいなヤツにはナニを言っても始まらん。こーゆーヤツに万里子さんを渡すワケにはいかん。万里子さんのお父さんになりかわって、このボクがワルイ虫から万里子さんを守ったる！

騎士のよーな編集者



こんにちは。わたしは高校１年の女の子です。ファミコンに燃えている15歳。だけどファミコンばっかりやっていたら、いつのまにか成績の方が下がってきちゃって、親にファミコンをかくされてしまったんです。探したんだけど見つからなくって……それで私の指が〝ファミコンがしたいよおっ！〟って夜ごとうずくんです。ぐっすん、勉強しなくちゃね。編集部のみなさんもファミコンのやりすぎには注意しようね。えへへ。

（北海道　磯谷有希　15歳）

なにごとも、やりすぎるのはよろしくありませんな。だけど、ボクたちに向かってファミコンのやりすぎに注意しようと言ったってムリ。なんてったって商売だからね。
そして、有希ちゃんの商売は高校生なんだから、やっぱり勉強しなくちゃ。勉強というものはフシギなものでいくらやってもやりすぎるというコトはない。有希ちゃんが毎晩毎晩、ねる時間も惜しんで参考書にはりついて勉強しても、お母さんは参考書をとりあげてかくしたりしないだろうね。
それにもうじきお楽しみの夏休みだけど、有希ちゃんが「わたし、この夏は勉強ひとすじに燃えたいの」と言い出して、夏休みの始めっから終わりまで学習塾の強化合宿ですごしても、ご両親はなーんにも文句は言わないと思う。おそらく。
いくらやってもやってもやりすぎることはない。ココが勉強の長所と欠点なのだ。コイツのために全国の学生諸君は日々苦労をくりかえしているんですね。

勉強がたりなかった編集者

ぼくはこの手紙を出すとき、いっしょに『禁断の秘技』にも手紙を出した。そこで編集者の人々にあやまらないといけない。じつはこのふたつの手紙は年賀はがきののこりだった。ぼくのほかにも、同じように年賀はがきを出している人がいると思う。その人たちを代表して、ぼくがあやまります。
どうもすみません。

（大阪府　鈴木康博　15歳）

け、謙虚なヤツ～～。なんで、そんなに腰が低いの？　雑誌や懸賞に出すはがきは、年賀はがきの残りでじゅーぶんだい！　といった人々が多い中、康博クンのよーな人はめずらしいね。年賀はがきでも絵はがきでもいいから、おたより待っているぜ。

ポストを毎日のぞく編集者

ログイン通信

発行所　東京都港区南青山6丁目11番1号　郵便番号107
株式会社アスキー　ログイン通信 東京本社
電話　(03)486―7111
郵便振替口座　東京4-161144

コンピュニケーションだぜっ

　このログイン通信は、6月8日発売のログイン7月号の内容を紹介しているワケだが、実際に7月号を編集するのは4月下旬から5月上旬にかけてである。ということで、便座もぬるむ今日このごろ、道交法もかわって、つくづく世の中せちがらくなってきたなあ、と感じる4月の14日である。

　たいてい、家庭の洋式便所は、使うおしりが一定であるせいだろう、便座にはタオル地のカバーなどがついており、冬でも「おう、つめてい!!」ということはないのだが、ログインのある大仁堂ビルヂングの便所には、なんとなく理由はわかるのだが、タオル地の便座カバーがついてない。つまり、冬などは、非常につらいのである。ほんとだよ。そんなわけで、3月、4月になって、便座がぬるんでくると、つい「ああ、春が来たんだなあ」などと思ってしまい、時候のあいさつにも……便座もぬるむ今日このごろ、皆様いかがお過ごしでしょうか。ぼくは元気です……という具合にやってしまいそうになるのだ。

　例によって、ちょりっと世間話をさせてもらったが、この世間話が長くなると困るので、このへんで切り上げよう。だって、カンジンのログイン7月号の話題が書けなくなっちゃうもんね。

　では、便座もぬるむころに編集するログイン7月号はどんな内容になるのか!? もったいぶっていてもしょーがないので声を大にしていうと、コミュニケーションとパソコンを徹底的に大特集するのだ。つまり、そう、コンピュニケーションなのだ。しかも、そんじょそこらのPCSやACSやPC-VANはおいといて、本当に僕たちが欲しいコンピュニケーションにチャレンジしてみるつもりなのね。そりゃ、既存のネットも利用価値もあるし、ものによっちゃたのしい。でも、ログインはもっと楽しくコンピュニケーションしたいと考えたりするわけなのだ。理想を追うことが、現在できることのなかで理想を追い求めることが、ログインには必要だし、可能だし、じゃなければ面白くないではないか、と考えるのであります。

　簡単に特集の内容を紹介すると、ログインでは古くから報道してきたクオンタムリンクとルーカスフィルムのアニメーション・コミュニティー〝HABITAT（ハビタット）〟を大々的にとり上げるほか、ログインみずからが製作を開始する予算一千万円以上のコンピュータビークル・プロジェクトの全貌などおもしろネタがバッチリそろっているのである。

　「ポエーン、なんか堅い話になりそーだな」と思った読者ショクン。安心しなさい。キミが読んでいるのは、ログインなんだから、とにかく面白さ第一で企画・編集するんで安心してくれ。ブラックボックスはブラックボックスとして、入ったものと出てきたものさえわかっていれば、そのブラックボックス自体の構造なんて知らなくたっていいのだ。

　とにかく、この特集を読んで、6月号にひきつづきパソコンの新たなる可能性を発見してもらいたいなあと考えるログインである。

7月の最新解剖はコレだ

　サブ特集として連載を開始した『最新ゲーム徹底解剖!!』は、ログイン読者の70パーセントから支持される人気コーナーに成長してしまったのだ。毎日、ログインに届くアンケートはがきを見ていると、まったくそー思うのである。

　さて、7月号の最新ゲームは何をやろう。

「あらいーっ、こら、ボーッとしてないで、解剖リストを用意せい」

「ホエホエーン」

「ホエホエンじゃない。なにー、まだやってない。アホタレ、ログイン通信、書けないじゃないか!!」

「ゴメンネン」

　というわけで、新井のスカタンが何もやってなかったんで、あてにはならないが、長年の編集長の勘で予想してみたい。まず、『ウルティマⅣ』、それから『リバイバー』、『三國志』、『ラプラスの魔』っていったところが有望だろう。まあ、期待していてほしい。

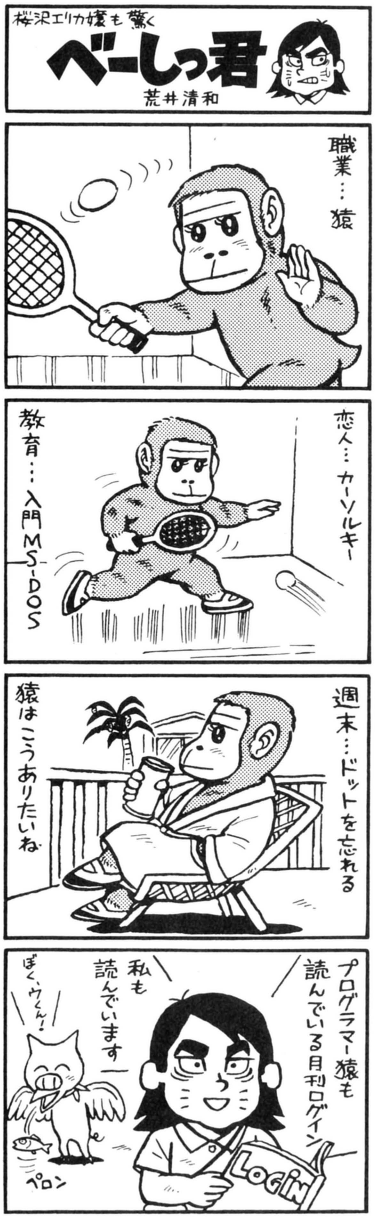
移植プログラマー大募集

　そーだ!! ちょっと前のログインでやたらたくさんのパソコンゲーム開発ツールを紹介したよね。そろそろログインにも、これらのツールを使って作った作品が届いてきているが（なかなか出来がいいのもあるのだ!!）、ログインとしては、もっともっと大勢の方々にゲームを作ってもらいたい。どしどしログインあて送ってくれい。

　ところで、ログインではツール自体の移植版もどんどん出していきたいのだが、いかんせんパワー不足。そこで、各機種への移植をやってくれる人を募集しているのだ。われこそは、とおもう人は、☎03-486-4503（担当・小島、河野）まで電話ください。本当により多くの人にゲームを作ってもらうには、各機種への移植が必要なのだ。ログインの読者のみなさんのためにひと肌ぬいでくれないか、誰か。ちょっとした小遣いかせぎにもなるしね。

あれ、6行あまっちゃった

　そんなわけで、ログイン7月号も注目必至の出来になること間違いなしなので、6月8日、近所の本屋さんで、ログイン買ってやってくださいね。お願いよ。



ここの書体は32級EM-NKLのツメ打チだ。ログイン買ってよね!

INFORMATION



NEWS

任天堂のゴルフトーナメント 最終順位の結果速報だ!!



⬆バトルロイヤルの結果、優勝者は87アンダーだった。スゴイね。

87年2月21日から5月10日まで熱戦が続いたゴルフトーナメント。応募者総数134302名の得点集計結果の速報が届いた。発表しよう！

1位	201点	オオモリ　ミツル	東京都
2位	211点	タナベ　ユウイチ	東京都
3位	214点	ツチヤ　クニヒコ	東京都
10位	224点	カワカミ　カツヒロ	兵庫県
50位	232点	アンドウ　シンジ	愛知県
100位	236点	タカシマ　コウタロウ	福岡県
1000位	250点	セイケ　ヒサゾウ	福岡県
10000位	283点	ウエダ　ミキテル	東京都
50000位	371点	マツモト　ミチヨシ	東京都



13号で100位までの入賞者氏名をバッチリ発表します。

次は6月14日からの『USコース』のトーナメントに挑戦だ。

カルチャーブレーンのファンクラブ！　会員募集中





⬆㊤の"バッチ"と、㊨の"パスポート"(会員番号入り)と、"下じき"が入会者全員に贈られる。

6月に『アラビアンドリーム シェラザード』を発売する予定のカルチャーブレーン（もと日本ゲーム）が、ファンクラブの会員を募集中！

入会希望者は、封筒に送料300円分の切手を同封して、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、下記のあて先に申し込めばOK。もれなく全員にオリジナルグッズが贈られるほか、とにかく特典がいっぱいあるよ。問☎03･695･3513

あて先　〒124 東京都葛飾区宝町2－30－16　カルチャーブレーン　ファンクラブ係



⬆Tシャツはファンクラブに入った人の中からも抽選でプレゼントされるとのこと。㊨が"下じき"だ。

さて、そんなカルチャーブレーンさんから、ファミ通の読者へ特別に、この上の写真の特製"シェラザード"Tシャツを5名様に、そして下じきを10名様にプレゼントします。応募はファミ通編集部の"インフォメーション"あてにはがきでしてね(しめ切りは6月8日到着分まで)。

『マイケルのEnglish大冒険』の ノートとポスターをプレゼント

人気のマイケルが主人公の、英語のお勉強になっちゃうゲーム『マイケルのEnglish大冒険』発売を記念して、スコーピオンソフトからファミ通の読者にこのノートとポスターをプレゼント。ノートとポスターをそれぞれ抽選で30名ずつ。合計60名様にさしあげます。はがきでファミ通編集部の"インフォメーション"あてにどしどし応募してね（しめ切りは6月8日到着ぶんまで)。



⬆こんなノートを使うと勉強もはかどりそう!?　マイケルのファンなら絶対欲しいね（当選の発表は発送に代えます)。

ファミ通にアンケートはがきを出そう

●左上のはがきの正しい書きかた

①表の面は読みやすい字で全部もれなく書こう。下欄には、一番好きなゲームの名前を書いてね。

②裏面のアンケートは、まず記事に点数をつけてその四角をぬりつぶそう。最高→5点、まあ良い→4点、ふつう→3点、つまらない→2点、読まなかった→1点というふうにね。

③そのあとの3つの質問にも、キミの思う通りを書いて、意見を聞かせてほしい。

④編集部へのおたよりも忘れずに書こう!!

●ファミ通にはがきを出すとどうなるか

アンケートにこたえてくれた人の中から、毎号抽選で50名様に、金色に輝く100ガバスが贈られるほか"編集部へのおたより"はキミからの大切な意見として、本誌の"読者のご意見板"や"伝言板"にも掲載するよ。とにかく編集部は、キミのはがきを待ってるぞ。どんどん送ってね。

GOODS

ついつい6種類全部ほしくなる気になる"カッとびライダー"だ！

コイツらは、ピューッと走ってウイリー走行までやってのけるかと思えば、頭のうしろに金具をつけてフツーのキーホルダーにもなってしまうというライダー人形くんたちだ。オイル切れして走りがにぶったら、バイクに給油してね。価格すべて680円㊐バンダイ03・842・5151



ストロンガー



スーパー1



X



1号



V3



アマゾン

⬅『仮面ライダー倶楽部』の6人のライダーたちが勢ぞろいッ。フォルムのおもしろさが買いだと思う。キミならどれを選ぶ？バイクのスタンドを出せばキチンと立つよ。レースをして遊んだあとは飾っとくのもいい。

©石森プロ・東映

アウトドアスポーツ観戦アイテムラジオつきの双眼鏡！

『ファミリースタジアム』じゃなくて、ほんとのプロ野球のシーズンがたけなわだな。キミはテレビで観戦するの？　でも本当はスタジアムの熱気ムンムンの雰囲気で試合を見るほうが絶対燃える。そんな時コレを使えば選手の姿を追いながら、耳ではラジオの実況中継が聞けるぞ。

⬇"きくマル"。AMのみ受信可能。倍率4×28ミリ、重さ170グラム。㊐ケー・アイ商会☎075・983・4530



この夏の小道具にどうぞ"水鉄砲"と卓上"怪獣センプーキ"



汗ビッショリの夏が来る前に、梅雨なんてヤツがジトッとかまえてるらしいけど、まーいいや。とにかく水鉄砲遊びや、暑い暑いとさわぐ季節にはおススメのモノを教えよう。

まず"水鉄砲"。ウルトラマンキッズは腕からスペシウム光線じゃなくて水、バルタン星人もハサミの先から水をピュンピュン発射しちゃう。そして口を大きくあけた怪獣のセンプーキ"ちびすたあ"。これは机の上に1つ用意してチョーホーしたい。ご近所のみなさんにも教えてあげよう。

➡左上の"水鉄砲"。ウルトラマンキッズ、バルタン星人の2種類。価格はそれぞれ580円。
⬅その下に4つならんだ怪獣センプーキ"ちびすたあ"は各680円（単3電池2本使用）。㊐フルハウス☎03・624・5800。

朝起きてひとつポトリと見る
きょうの運勢"しかの運"!!



⬅出た"フン"の数字を付いている虎の巻で調べると、恋愛、勉強、人間関係など10種類の運勢がわかる。500円㊐トミー☎03・693・1031

近頃、かつての吉永小百合サンのレコード、『奈良の春日野』から急に有名になってしまった"鹿のフン"に結びつけて、みょーな占いが登場！

この"しかの運"は、しっぽを下に押すとプラスチック製のフンが1つ出る。10個の数字がついたフンのうちどれが出るかで運勢がわかるョ。



ギブアップしないで迷図を解く
かくされたメッセージを探すまで!

これは「ごめんね」とか「でんわしてね」とか、12種類のメッセージが、スタートからゴールまでの迷図を解くと文字になって現われるメッセージカード。プレゼントに添えて渡すといいかも。素直に気持ちが言えない人には役に立ちそう。

RPGが好きな相手なら大丈夫だと思うなあ。

⬇はがきと同じ大きさ。各200円。㊐アドマックス☎052・232・1880



PRESENTS

"わっ！"と"テレホンカード"だぞ！

⬅トミーから 480円で好評発売中。小さくたたんで開く時スゴイ音が出る。

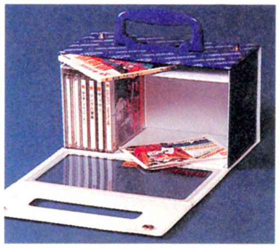




今回のプレゼントその1は"わっ!"。その2は6月2日にイーストキューブから発売される『リフレクトワールド』のテレホンカードだッ！その1は15名様、その2は20名様にそれぞれ抽選で贈ります。あて先はページの下を見てね。

⬆応募のしめ切りは6月10日です。

ディスクカードをシューノーする
とっても便利なケースをあげる!!



おかたづけのココロを大切にするキミに、この"ファミコンディスクカードケース20枚入"をプレゼント!! 解説書を入れる棚つきケースだ。

⬆700円。㊐信光産業☎0489・56・5241

応募のあて先はこのページの下を参照してね。ファミ通読者20名に信光産業からプレゼント!! しめ切りは6月5日（当日消印有効）だよ。

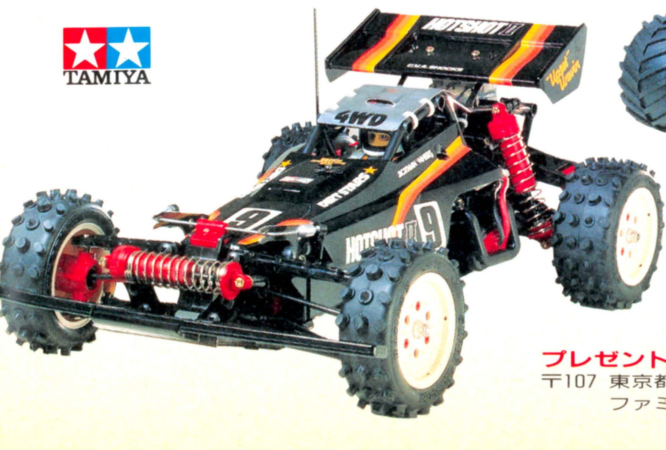
日本全国を爆走しているタミヤの
ホットショットに新型登場なのだ!

うおぉぉぉ欲しいぜ――っ!! と30男も叫んでしまうのが、タミヤの新製品。今度発売された"ホットショットII"も、電動ラジコンバギーファンなら満足の上にも満足の上をいく完成度の高いモデルだ。「ラジコンは高くて」というキミの弟には、単3電池2本で本格的4WDが楽しめるワイルドミニ4駆シリーズがおすすめだ！

TAMIYA







⬆上から"ブラックフットJr."（8月発売予定）。その下が"モンスタービートルJr."。この2つがワイルドミニ4駆シリーズ。価格は共に1000円。

⬅左は10分の1のラジコン"ホットショットII"。スタイル良しで価格はて価格は18800円。㊐田宮模型☎0542・86・5105

ごめんなさい

●9号94ページの新着ゲーム通信、『タイタニックミステリー』の記事の中に次の表記がぬけていました。©ACTIVISION GAKKEN

●10号74ページの『キン肉マン』の記事の中で、左上の写真の説明が「これぞマッスルスパークアタル版」となっていたのは誤りで、正しくは「ナパームストレッチ」でした。

●11号26ページの『アテナ』の記事で、敵『リップス』の写真がまちがっていました。掲載写真のキャラクターは『カッサム』で、これを倒してもライフハートは出ません。ごめんなさい。

以上、関係する各メーカーの皆様、読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くおわびいたします。

プレゼントの応募のあて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー
ファミコン通信編集部 "インフォメーション" プレゼント係「○○○※」希望
※欲しいモノの名前を書くこと。

とどけアナタのフトコロへ!!

スーパー 出前一丁 みそ味！

近頃ポカポカと暖かい陽気になってまいりました、トミサワ芸能です。女の子も薄着になる季節が来たようで、それだけが楽しみで長い冬を乗り切った私としては今回登場の守谷香ちゃんのスラッと伸びたムキ出しの長い足がヒジョーにうれしいっ！

春の予告編をみてから……

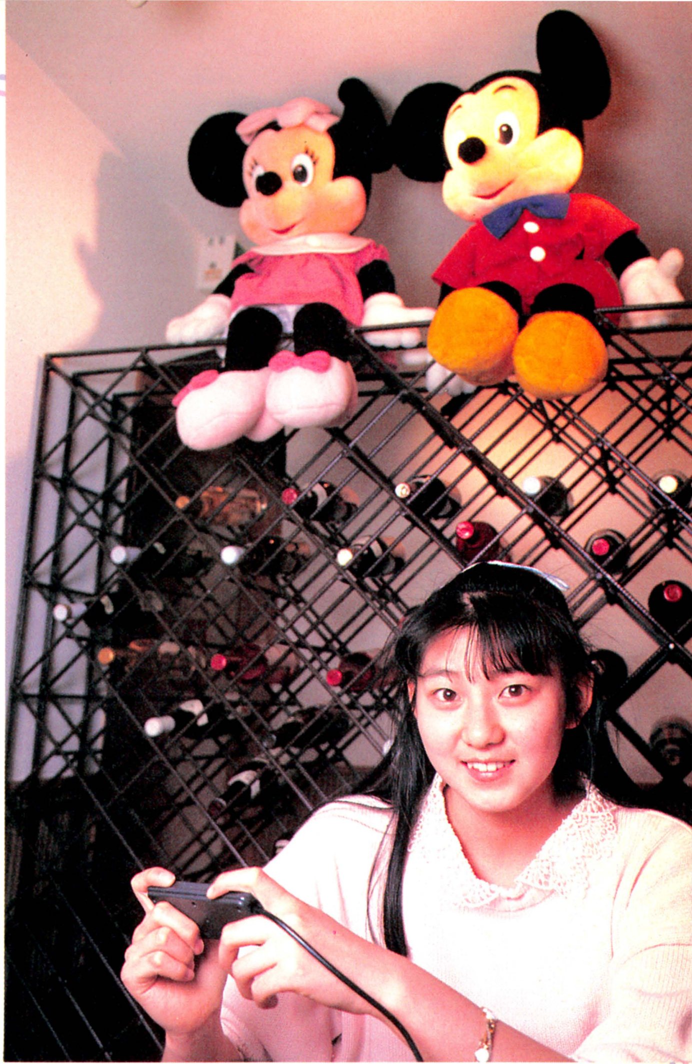
守谷 香



撮影/平沼正弘



➡今回取材に協力してくださったのは、赤坂『ラルス』という喫茶店。昼間はコーヒー、夜はお酒も飲めますが「うまいコーヒーとなら馬と交換してもいい」ってくらいなもんで、コーヒーのおいしいお店です。ねェ香ちゃんそうでしょ？



ほなカオリちゃん、ゲームをはじめましょっ！

「わたし、できないんですよねェー。目が弱いんでー、ゲームできないんですよォー」

おととい（5月27日）デビューしたばっかしの香ちゃんは、登場するなりこう言ったのだ。目が弱い？　こんなに澄んだ瞳をしているのに……。

——目が悪いの？

香　弱いんです。だからゲームやってるとすぐ疲れちゃうんです。それにほとんどテレビには向かわないし。

——ふーん。弱い、ねェ。じゃ弟は？　弟がいるって聞いたけど。

香　ええ、小学校6年がひとり。もうテレビにかじりついてやってますね。

——今、一番ファミコンにとりつかれてる世代ですよね。

香　そう。よくあんなに集中できるな、ってゆうくらいやってますよォ。

——香ちゃん自身は反射神経とかニブイほう？

香　ニーブーイですねェ。弟は一緒にやろうってゆうんですけど……。

——ヘェー。「一緒にやろう」って言うんだ。フツーは自分がたくさんやりたいから、家族とかにはやらせないようにするもんだけどね。

香　うちは姉弟で仲イイんですよ。

——プロフィール見るとスポーツが好きみたいだけど、運動神経はいいみたいね。

香　そうね。

——ゲームは反射神経だから運動神経は関係ないでしょ？

香　いや、けっこう運動シンケーも関係あるかもしんないですよ。

——はあ、そんなもんでしょうかねェ。

香　ええ（理由は不明）。

——ほいじゃ運動神経のいい香ちゃんに、運動神経の全然カンケーないゲームをやってもらいましょうか。

香　『さんまの名探偵』!?　これ同じのうちにありますよ。弟が今、一生懸命やってます。さんまさんが探偵なんですよね。

——そう。で、これはまずここに自分の名前を入れると……。

香　んー「ほな……香ちゃん、そうさをはじめましょ！」。わあー私の名前で呼んでくれるんだァー！

——そっ。そいでね、これ面白いのは先の方まで進んでいくといろんな人たちが出てくるんだけど、横山やすしさんとかは例えば僕が自分の名前で〝とみさわ〟って入れとくと「おう、とみさわやないけ。ひさしぶりやな」とか言うんだよね。

香　わはー。その、何てゆうんですか、性格まで本人そのままなんですねェ。おっかしー（笑）。

——ね。ところで僕はこれ最後まで終わっちゃったから犯人誰か知ってるんだけど、このインタビューでは「コレをこうしてココがこうなって犯人は誰」とか言っちゃいけないんですよ。



香　あーなるほど。犯人がわかっちゃったら今やってる人は怒りますもんね。

——そう。でさ、香ちゃんだけには犯人が誰かをこっそり教えとくから、弟が何か悪さしたら弟のカセットに「犯人は○○だ！」とか書いちゃうわけ。

香　あは一、それはいいアイデアですねェ。つかえますねェ。「言うこときかなかったら犯人おしえるゾ」って。

——そそそそ。

香　ムズかしいんですか？　やっぱり。

——んー、ムズかしいといえばムズかしいけど、出てくる人たちがアレですからね。お笑い芸人が好きな人にはたまらないゲームですねェ。

香　そっかァー、じゃあやっぱり犯人は聞かないでおいた方がいいですね。家かえって私がやったときつまんなくなっちゃうから。

——うん、そうですよね。香ちゃんもお笑いタレントさん好きでしょ？

香　あ、面白い人ってイイですね。好きです。なんかこう、心が優しくて温かいカンジがして。温かいのはいいことですよね（笑）。



⬅香ちゃんて耳が大きいんですねェ(失礼!)。これは福耳といってお金がたまる耳なんですよね。僕も欲しい



笑うカドには福来たるが寝る子も育つ春なのだ

——えー香ちゃんは特技が〝新体操〟だとか?

香　中学の時にやってたんで、今やれって言われてもムリなんですけど。中学3年間はずーっとやってました。部活で。

——新体操は何を。何の種目?

香　いろいろあるんですけど、まだ個人てゆう種目はなくて団体6人で。リボンとかボールとか、輪。だいたいはやりましたねェ。

——あ、じゃ新体操ってリボンならリボン専門の人とか、ボール専門の人とかじゃなくて、ひと通りやるんだ?

香　そう。あと〝こん棒〟とかもやってた。

——ぷっ! こん棒ってヘンだよね(笑)。

香　は、そうですかァ?

——だって最初に聞いた時に笑わなかった?

香　そーかなあー。

——やってることはほかの種目と変わらないけど名前がさ、ほかがみんなリボンとかボールとかなのに、いきなり〝こん棒〟!

香　アッハハハ。別におかしく(アハッ)ないですよォ。

——だからアレの名前を付けた人はいったい何を考えてんのか? という。

香　ウッハハハ。初めっからそう聞かされてたから気になんなかったけど。そー言われてみればねェ……アハハ、そんな気もしますね。



⬆ハーイ香です。5月27日発売の〝予告編〟ぜし聴いてくださいネ。そーしないとツネっちゃうから。

——ンフフフ。ねェ?

香　んーハハハ……ウフッ、ウフッ、ウハハハハハ……(思い出し笑いが激しくしばらくの間インタビューにならず中断)。

——フー。香ちゃんてば面白い娘だと思ってはいたけど、実際に会ってみるとやっぱりヘンな娘ですね。

香　そうでしょうか?

——うん。学校での自分に対する評判はどう?

香　前の学校ではよく言われてたんだけどォ、もう存在がオカシイって。

——いるだけでオカシイ?

香　ええ(笑)。何かちょっとしたことだけですぐ笑われてェ。あたしは何もやってないつもりなんだけど、なーんかオカシイって。

——ハハッ、ヘンな奴って。

香　そう。あたしはフツーにしてるつもりなんだけど。

——でもさ、普通の人は好きな言葉に「笑うカドには福来たる」なんて言わないよ(プロフィール欄を見よ)。

香　でもー、好きなんですもん(笑)。ほかの雑誌とかで取材されても必ずそこのところを聞かれるんです。

——本気で好きな言葉なの? 取材の人にウケてほしいなあ、とかじゃなくて?

香　本気ですよォー(笑)。

——あのね、高井麻己子ちゃんは「棚からボタもち」が好きな言葉らしいよ。

香　アッハハハ、それもイイですねェー(笑)。

——ねェ。だから香ちゃんのもそれに近いなあと思って。



香　ンー。ンハ、ンハ、ンハハハハ。
——僕は「2階から目薬」が好きですけど。
香　ギャハハハハハ!!
——うはは、まいったな。えーと香ちゃんは休みの日とか何をしてるの？
香　ん一、何だろう。何もしてないですねェ。というか寝るのが好きなんでェ、ほとんど寝て過ごしますね。
——はァ？　寝るの？　まーたヘンなこと言いだしたゾ(笑)。
香　と一にかくたくさん寝るんですよ。夜は8時とか9時にはもう寝ちゃってるから、ベストテンなんかの歌番組もほとんど観てないんです。テレビより寝るのが好きだからー。
——ああ、だから最初に「テレビ観ない」って言ってたんだ(笑)。
香　そう。もう、とにかくただ寝ていたい(笑)。自慢じゃないけどドコでも寝られるし。
——はあ、それは芸能人としては重要な特技ですね、うん。じゃ最後に『ファミコン通信』読者の皆さんへメッセージのようなものを……。
香　はい。うーんと、うちの弟もそうなんですけど、ゲームに対する集中力をもう少し勉強の方へと。それからあんまりテレビに近づきすぎて目を悪くしないよーに。
——なるほど。
香　目が悪いと不便ですし。
——ダハハハハハッ！
香　だってそうでしょ？
——うん。そうですよね、ホントに。イヤー今日はどうも楽しませてもらいました。
香　いいえ、こちらこそ(笑)。

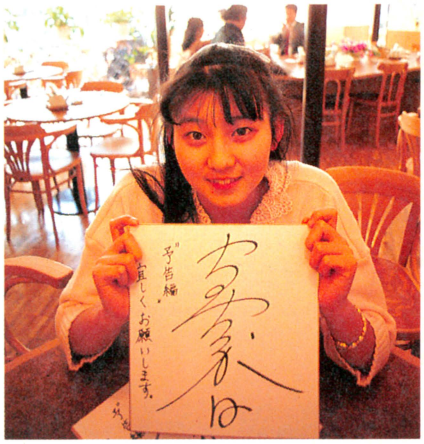
★　★　★

本人は無意識のつもりらしいけど、その行動のひとつひとつが面白い娘だった香ちゃん。いいよなー。♬そういうの、わたし、好きよー。

インタビューには出てきませんが、そのほかにも自分の曲のどんなトコが好きかとか、『さんまの名探偵』でぶんちんさんが「殺される役でしか出番がなくてカワイソウ」だとか、いろいろと話してくれたのでした。ページの都合で紹介できなくて、ホントーにかたじけない。

店内でのインタビューの後、コロムビアレコードへ帰りながら途中の公園でも撮影をしたワケですが、そこでもヘンな奴路線を発揮してました。ハチが飛んできては「ギャー!!」と騒いだり、なぜかいっぱいうろついてるネコを追いかけまわしたり。オモロイ娘やでホンマに。

それでも！　なぜだか一緒にいるとこっちまで、あったかくなる女の子なのでした——。



さて、毎回多数のはがきが殺倒してはがき整理班が悲鳴をあげる色紙プレゼントです。いつものよーにお前の住所、お前の氏名、お前の年齢、このコーナーに対するお前の御意見、そして出前希望者のリクエストなどを書いて送ってモヒカン。そうするとお前はすでにアタタタタタタタ、当たっている！　締め切りは6月12日消印技アリ。ヘタでもイーから似顔絵なんぞが描いてあると当たる確率が高くなるかも、しれないのだ。

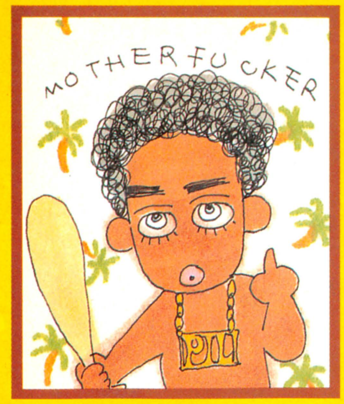
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーファミコン通信編集部「守谷！」係



守谷 香 プロフィール

●本名：芸名に同じ●生年月日：昭和44年7月26日●学歴：明治大学付属中野高等学校在学中●特技：新体操●血液型：ＡＢ型●好きな芸能人：吉永小百合、古手川祐子、菊池桃子、斉藤由貴(敬称略)●好きな言葉：笑う門には福来る●芸歴：58年8月東宝映画『アイコ16歳』に弓道部員役で出演済み●タレント守谷香の主張：夢や幸せを分けてあげるようなタレントになりたいです。——うん、イイこと言うじゃあないのっ！

取材協力/カフェ・ド・ラルス☎03・584・1387



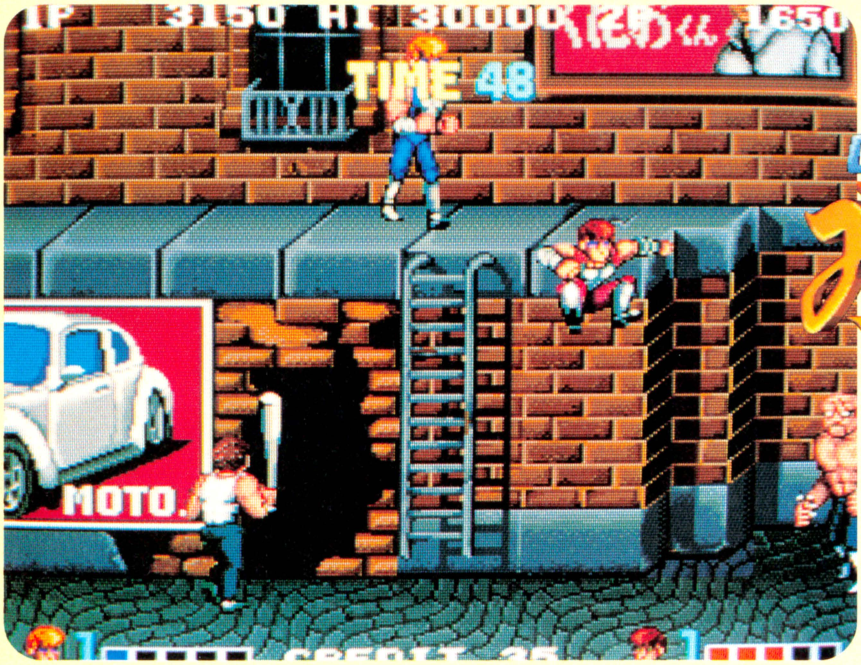
WRITTEN BY 田尻智

友達に差をつけろ!

ビデオゲーム通信 23

オッス、2週間のごぶさた。こう1日中、ビデオ、ファミコン、ビデオゲームとブラウン管を見つめ続けてると、悲しいことなんかないのになぜか目頭が熱くなるんだな。それでもまるでなにかに憑かれたように映画を観て、ゲームをし続ける『ヴィデオドローム』な僕なのだった……。

拳と拳がぶつかる肉弾戦!



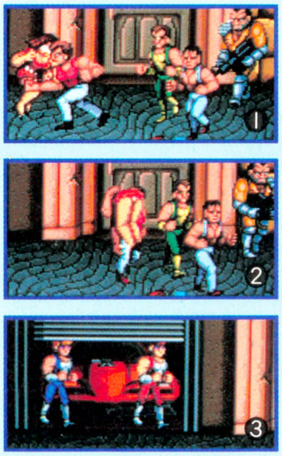
今週のゲームは……

DOUBLE DRAGON 双截龍

©TECHNOS JAPAN 1987

ストーリー

ウイリーの手下どもに、ムチムチの美女がさらわれた。こうしちゃいられない。助けに行くぞ。

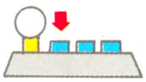


昨年、ゲームセンターに一大旋風を巻き起こしたテクノスジャパンの『熱血硬派くにおくん』。あの血沸き肉踊る男の闘いが、装いも新たに、新ゲームとなって帰ってきたぞ！　その名も『ダブルドラゴン』。タイトルからもわかるとおり、今度は2人同時プレイで楽しむこともできるのだ。やった！　ふたりで協力して闘い抜くのも良し、だまし裏切って仲間にチョーパン喰らわすのも君の自由だ。10の技を思いどおりに次々と繰り出して目指すは、憎き敵の首領ウイリー。最後に美女のキスを受けるのは君と友達どっち!?

覚えよう! 10の技!

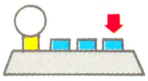
操作方法は下の通り。8方向レバーとボタンが3つ。それらの操作の組み合わせで、キックからはがいじめ、金属バットにドラム缶投げまでできてしまうのだ。全部マスターすれば怖いモノなしだぜ。

1 キック

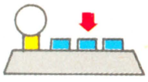
1番左側のボタンはキックボタン。連続して押してヒザ蹴りだってできるんだ。

2 パンチ

右側のボタンは誰でも知ってるパンチボタン。押すだけで迫力あるパンチ炸裂だ。

3 ジャンプ

真ン中のボタンはジャンプボタン。敵の攻撃を避けるときに効力を発揮するぞ。

ダイナマイト野郎を潰せ！



ドラム缶、ダンボール箱、岩などは持ち上げて投げれば強力な武器だ。何人もの敵にダメージを与えられるぞ。

【攻略法】エレベーター前で待ち伏せだ!!





エレベーターの横で金属バットを持って待ち伏せれば一網打尽だ。やったね。



敵の持ってたムチを拾えば気分はサディスティック。ピシピシピシさあ働くんだ。



壊れた橋は歩きながらジャンプボタンを押して飛び越えよう。落ちたら死ぬる。

墜落したら死むぞ！



まともに闘ったんじゃかなわないヤツは岩でも放り投げてやれ！　強力だぜ！

武器を有効に使え！

仲間を蹴落とせ！裏切りパンチ！

2人同時プレイのすすめ

このゲーム、ひとりでももちろん遊べるけど、2人プレイが断然おもしろいのだ。自分のしたキックやパンチが、敵はもちろん、仲間にもダメージを与えるからだ。自分が手ブラで闘ってんのに、仲間が金属バットやムチを持って楽をしてるのが気に入らないとき、思いきって後ろからジャンプキックを喰らわして、武器を奪ったりできちゃうのだ。ただし、ゲームが終わったときに友情にヒビが入ってても責任は持てないけどね。たまに、そのつもりがなくてもたまたま仲間が近くにいたせいで、キックやパンチが当たっちゃうコトもあるけど、そんなときは明かるくさわやかに「ゴメンね」と言おう。





パワーメーターがなくなったら死ぬんだけど、ガケから落ちたりすると、それだけでオダブツだ。注意！

難関！アボボ登場



この巨体を見よ。こいつの強さは見かけ倒しじゃない。コラ。仲間割れの場合か！

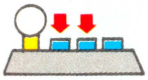


愛してる……。

さあ次はなんだ？

4 ソバット

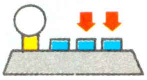




キックボタンとジャンプボタンを同時に押したらソバットだ。接近してきたヤツらをこれで蹴ちらしてやろう。

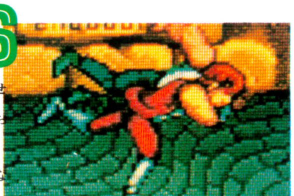
5 ひじ打ち

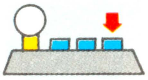




パンチボタンとジャンプボタンを同時に押せば、ひじ打ちをする。ポーズがカッコいいのでやたらやりたくなる。

6 背負い投げ

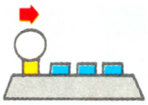




相手と組み合っているときにパンチボタンを押すと背負い投げが決まるのだ。ダイナミックな技だよな。

7 チョーパン





レバーを左右どちらかの方向に2回チョンチョンと入れると、ヘッドバッドをする。地味だけど効果は抜群だ。

【カラクリ屋敷に気をつけろ】

ここには、アチコチにワナが仕掛けられている。注意しながらゆっくりと先に進むコトが大切だ。死にたくなければそうするコトだ。ふたりのジックも手強いぜ。



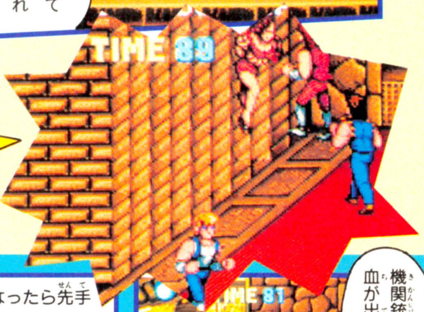
斉藤って誰だ?



うげ



出たぞジック!



――大乱闘のラストシーン――

『覚悟しろウイリー!』



飛び降りちゃアブないよ



ウイリーが怒った



こっちにくるよ



きた。コロス



殺られた……

だが、本当の敵はウイリーではなかった。本当の敵。それは………

『おまえだ! 兄弟』

ウイリーを倒してホッと一息。ところが闘いは終わらない。ゲームにヒーローはふたりはいらないのだ。仲間を倒せ!



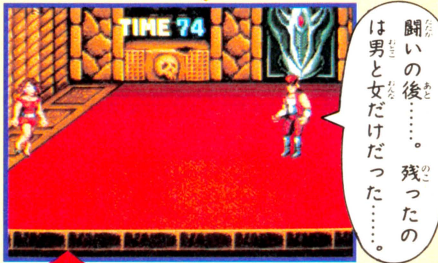




金属バット一撃!




ジミーは足をすべらせて落ちた……

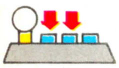


それは愛と憎悪の闘いだった……

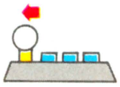
ただしひとりでウイリーを倒したヒトはコッチ

思えば俺はこれだけが楽しみで闘ってきたんだ……

8 ジャプキック

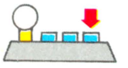


ジャンプしてキック! これこそ男のロマンという感じがする。

9 はがいじめ



相手の背後からくっつけ。はがいじめで相手の動きを止めろ。

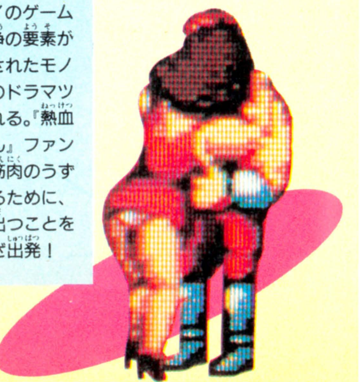
10 アイテム



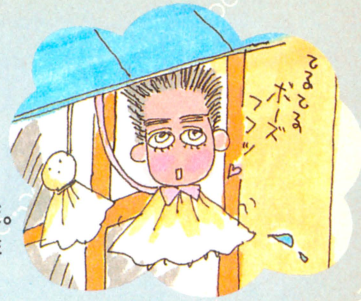

ドラム缶、岩などのアイテムはパンチボタンで持ち上げられる。もう1度ボタンを押すと投げる。

おわり

2人同時プレイのゲームで、協力と競争の要素がほどよく加味されたモノには、ある種のドラマツルギーが生まれる。『熱血硬派くにおくん』ファンは、さらなる筋肉のうずきを満足させるために、この闘いに旅出つことをすすめる。いざ出発!



最新ビデオゲーム情報



いきなりだけど今週から新しいページができた。ビデオゲームの新製品情報を紹介するコーナーだ。このページを毎号毎号『ファミコン通信』から切り取ってスクラップブックに保存しておこう。1年もたてば、キミだけのビデオゲーム事典になるコトまちがいなしだ。というワケで今回は3機種。

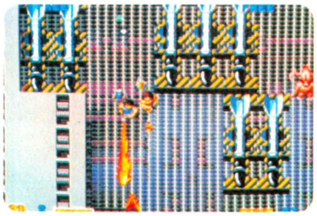
体中がカユクなるグロテスクゲーム

1 エイリアンシンドローム　セガエンタープライゼス

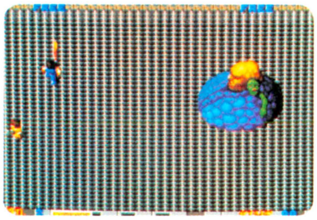


⬆今までのセガの作風とは一味違ったゲームなのだ。

肌の弱いヒトは観ないほうがいい。体中がカユクなるから。気の弱いヒトは観ないほうがいい。夜、夢に出てくるから。でも、好奇心の強いヒトならやってみるといい。きっと人生の刺激、カンフル剤になるだろう。数あるＳＦシューティンゲームの中で、１番グロテスクなキャラクター達が、縦横無尽に歩き回る。キミは彼らの鬼のような姿を愛するコトができるか？



⬅全体的に映画『エイリアン』の影響を受けてると思う。



⬅ゲーム史に残るショッキングなキャラクターが続出。

あの『忍者君』の続編が登場した！

2 忍者君阿修羅の章　ユーピーエル

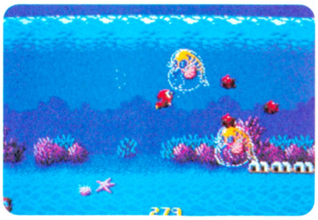


⬆忍者君はユーピーエルのアイドルキャラクターだ。

ファミコンソフトでもリリースされた『忍者君』、ついにその続編がゲームセンターに登場した。今度の阿修羅の章では、パート１の岩場シーンのほかにも、海底シーンや洞窟シーンなどたくさんの場面が用意されていて、プレイヤーを飽きさせない。今回は前作『魔城の冒険』と操作方法がちょっと変わっていて、４方向レバーと手裏剣ボタン、それにジャンプボタンで遊ぶようになっている。



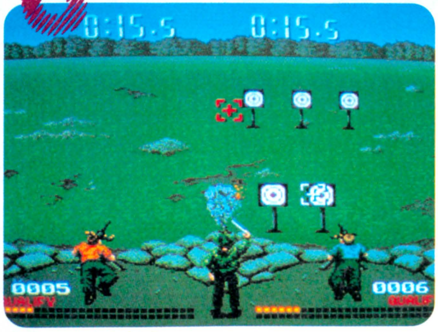
⬅アイテムは欠かせない。戦略立てて上手に使おう。



⬅巨大キャラクターが惜しげもなく出てくるのがよい。

3ゲームもできる体力があるかな!?

3 スクールコンバット　コナミ



⬆地面からとび出してくる標的。いくつ命中できるか!?

ここはアメリカ合衆国・ワシントン州。キミたちはこの名門士官学校に入学して見事卒業しなくてはならない。ステップは全部で７つ。ステップ１の壁越え＆うんていに始まり、射撃、障害＆川越え、射撃(II)、腕相撲、射撃(III)、そしてステップ７の教官と１対１の格闘まで、すべてをクリアーすれば実戦だ。実戦は緊急指令でテロリスト集団が相手だ。戦い抜いて人質を全員救出せよ！



⬅戦士として一人前になるために腕ずもうで勝負だ。



⬅士官学校での修行を終えてテロリストを倒すんだ。

セガマークIII通信

今年もまた皇居のお堀には、例のカルガモさん親子はいらしてるんだろうか……と、そんなことが気にかかる今日この頃の、私が水野店長だ。カルガモって、名前がいいからトクしてるよね。なんとなくカワイイの。これがゴルガモだったり、ドロガメだったりしたら、あんなに人気は出なかったと思う。ひとごとながら、ホッと胸をなでおろす私なのだな。





●カートリッジ 5000円



コンピュータゲームはひとつのアートなのだ

これを読んでいる人のなかには、大人になったらゲームデザイナーとかプログラマーとか、そーゆーゲームを作る立場の人になりたい、と考えてる若者もいっぱいいると思う。けっこうなことだ。けっこうけっこう。何にでもなってくれてけっこうだ。けっこうけっこう。

さて、ところでキミたちは、ふだん遊んでいるゲームたちが、実は0とか1とかAとかEとかといった、16進数ってやつでできているってことはご存じであろうか。知っている人もいるかもしれない。がしかし、知らない人もいるだろう……。実はそーなのだ。

プレイしてるときはゼーンゼン気にもとめないで見てるけど、キャラクターがジャンプしたり、敵のタマを受けてウッとなってたりしてるときも、カートリッジのなかでは、0とか1とかAとかEとかといったやつらが、走り回ってたりしているのだ（ホントーに走り回ってたりはしないけど）。想像しただけで、あまりのすごさにトリ肌が立ってしまうでしょ。

この0とか1とかAとかEとかをキーボードから入れて、ちゃんと遊べるゲームにしちゃうのが、ゲームプログラマーのお仕事なわけね。これはもう、エライとゆーより他はない。私のように、くだらないオシャベリをぺちゃくちゃやってるしか能のない人間からみると、まるで英語が話せるアメリカ人の子供のように、不思議な不思議な存在に見えてしまうことであるよ。

ま、そーゆーわけで、ゲームってゆーのは、このような地道な作業（明かるい作業もないわけではない）から成り立っているのだ。

しかも、しかもなのだ。この0とか1とかAとかEとかといった無味乾燥な記号から生み出されるのが、力強一いジャンプとか、いかにもイタそーな表情とか、そーゆーエモーショナルなものだってことは、大変リッパなことだと思うわけなのだ……。

だからー、だからだからだからー、私は何が言いたいかってゆーと、今回紹介してる『魔界列伝』をプレイしてたときね、主人公のワン少年がキックしたり、スーパーおふだを投げたり



⬅鹿と、いやシカと足をふみしめてポーズをキメる、主人公のワン少年なのだ。長髪がシブイ。



⬆コントローラーの左ボタンを押すとワン少年はジャンプする。そこですかさず右ボタンを押すと、このよーにジャンプキックをごひろうしてくれる。



➡ハイキックは、ワン少年がひんぱんに使用するもっともお手軽なワザなのだ。しかし、威力はすごい。ザコなら1発でケーオーだ。

これがカンフー野郎のあられもない姿なのだ!

途中まで大公開なのっ!!

『魔界列伝』は、全部で7つのラウンドから構成されている。今回は最終ラウンドの一歩手前のラウンド6まで公開してしまうのだ。あふれ出るナミダをふきながら読め。

しぶとく生き残るカンフーアクションだ

ラウンド 一



ラウンド1はそーと一簡単といっても過言ではない。問題は、妖怪和尚インダラの倒し方。相手が攻撃してきたら、いったんよけてキックしよう。このくり返し。

妖怪和尚インダラ

ラウンド 二



ここでは、スーパーおふだを手に入れよう。マップ上のまん中あたりで、エビをやっつけると出現する。女幽霊リーは、ある場所で待ってるだけで倒せるのだ。

女幽霊リー

ラウンド 三



ピストル攻撃してくる人形さえ気をつければ、ここはたいしたことはない。スーパーおふだ攻撃ができないとちとキツイかもね。ゲロッパは、おちゃのこモノだ。

親ガエル ゲロッパ

ラウンド 四



ここは戦わずに、とにかく先へ進んだ方がいいんじゃないか、とゆー意見が多い。まったくそのとーりだ。

ふたり組の曲芸師 リュウ&チェン

ラウンド 五



このラウンドも、ピストルを撃ってくる人形がしつこいのだ。スーパーおふだでやっつけよう。タオは、足ばらいでしかダメージを与えられない。一度倒したあとが見ものなのだ。

親玉ゾンビ タオ

おふだを取れ!



⬅敵を何人か倒すと、このおふだってやつが出現する。これはいわば飛び道具なのだ。ひとつで5発分なのだ。

スーパーおふだも取れ!



⬅ラウンド2でスーパーおふだを取れば、そのあとはずっとスーパーな効果を発揮する。

ラウンド 六

いよいよ最終ラウンドも近い。だからなのかもしれないが、ここは大挙して強敵が押しよせてくるのであった……。大変な事態なのだ。

強敵が出る出るっ



大男ゴリダ

ふたり組の女の子 リンリン ミンミン

刀使い シュウホウ

まだまだ…

するときにね、こー、なんか雰囲気が出てるわけですよ。キックが決まったときなんか、ビシッって感じで、とってもリズミックなわけ。そういった、リズムとかテンポとか流れとかっていったものが盛り込まれてるゲームってのは、やっぱりいい作品だと思ってしまうのね。

最近では『ロッキー』なんかもよかったよね。パンチの決まり方のカッコよさは、今まで出たどんなボクシングゲームよりもすばらしかった。エモーショナルなのだ。

実際は、0とか1とかAとかEとかでできあがっているゲームだけど、その作り方によっては、すごいアートを感じさせてしまったりもする……。面白いゲームを作ってしまう人たちは、なんてスゴイんだろうと、『魔界列伝』をプレイしてて考えたりした私であった……。

復活

ファミコン通信 ニッポン放送

FT&JOLF

ABブラザーズのオールナイトニッポン 土曜日

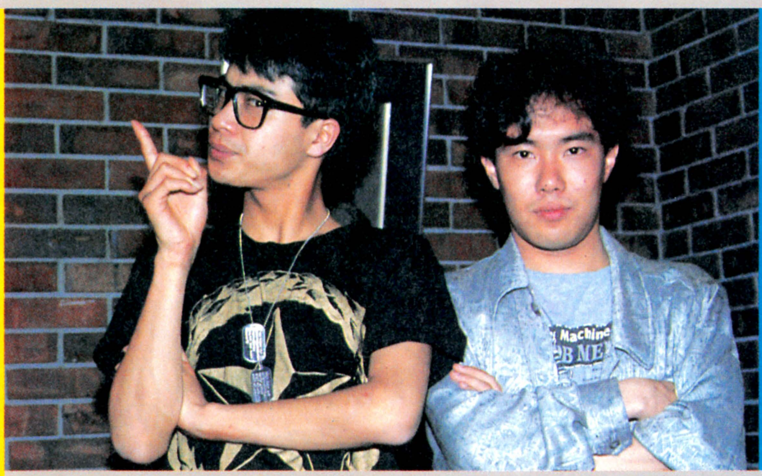
FAMICOM NEW WAVE

ファミコンニューウェイブに参加して

キミの名前をゲームに載せようではないかという企画についてII

AB

土曜日深夜、25:00からのABブラザーズのオールナイトニッポン、聞いてる？ それで、その番組内の"ファミコンニューウェイブ"っていうコーナー知ってる？ バカがつくほど天真爛漫なソフトを自分たちで考えよう！ というコーナーなんだぞー！



⬆はい、おなじみのABブラザーズのお2人ですね。左が中山秀征、右が松野大介。今後ともどうぞよろしく。

こんなアイデアが届いています！

前号でご紹介したとおり、オールナイトニッポン土曜日スタッフとファミコン通信編集部は、おとぎ話『桃太郎』を題材として、今までになかったようなファミコン用ロールプレイングゲームを企画するぞ！ という企画をブチ上げましたところ反響は以外に大きく、スタッフはビックラゲーション！ ラジオのほうには、みんながあれこれ頭を悩ませて考えてくれたアイデア、設定資料が続々と届いているぞ。やっぱり、普通じゃない、型破りなゲームを期待している人が多い、というか、多くなってきたというところなんだろうね。もう一通りも二通りも、ゲームは出尽くした感があるから……。

我々の目標は、シャレの利いた、変なゲームを作ること。それも、できるだけ多くの人のアイデア、シャレが盛り込まれたもの。もちろん基本的なおもしろさ――ロールプレイングとしての屋台骨は、しっかりとしているという最低条件は満たして、というのはあたり前田のクラッカーのコンコンチキよ。大笑いできるソフトなんてできたら、楽しいじゃん！ 各方面への交渉も、比較的順調に進んでいる。後は本当にみんなのアイデア次第だぜ！ がんばって、変なゲームアイデア、考えよう。

じゃ、具体的に、どんなおたよりが寄せられたかを、ご紹介していきましょう。

仙台市のペンネーム、朝潮のまわしクン。おい、もうちょっとマシなペンネーム考えろよな。で、ゲームアイデア。「桃太郎が旅の途中、川で水を飲んでいると、上流からエガワの顔が流れてきます。桃太郎がそれを拾って、割ってみると、中から桃太郎の弟の耳太郎が出てきます。耳太郎は小さな音を聞き取ることができ、桃太郎を助けます。しかし、耳が良すぎるため、大きな音にすぐ気絶してしまう欠点も持っているんです」。結構、妙でいいじゃん。耳太郎か、それじゃあついでに、ラーメン太郎とか、すし太郎とか、うしろの百太郎とか、いっぱい出しちゃえ。そして最後に、その太郎軍団が合体してウルトラマンタロウになって、怪獣と戦うというのは……つまんないか。でも、すし太郎はなんとか登場させたいと思うなあ。

次。静岡県掛川市の石川博也クン。「ゲームの途中でおじいさんがオニ、または何かに殺される。しかし恐山に行ってイタコに会うと、おじいさんと話すことができる。そして、ゲームのヒントなどを教えてくれる」。イタコかあ。イタコねえ。イタコのイタローちょっとみなーれー



⬆わーっ、ＡＤのマンタローさんだーい！



ばー、とくると思っただろ!?　ちがうちがう。タコの頭をたたいて、「あ、イタコ」。あー、失礼しました。アイデアとしては、わりといいんじゃない？　近ごろ、ある場所に行ったり、ある人に会ったりするとゲームのヒントをくれる、というパターンが多いから、そのときに使ってみようかな？　でも、これよりおもしろいアイデアが来たら、そっちを優先しちゃう。

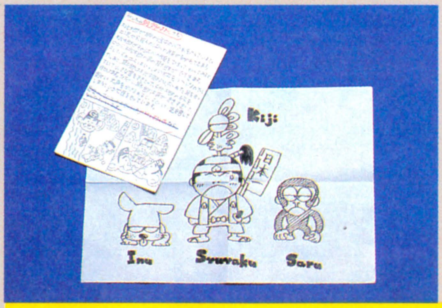
名古屋市の青山和弘クン。これも変でおかしい。「桃太郎はおじいさんやおばあさんと別れて佐世保へ行く。そこで船を作ってもらい、世界へと出発する。たとえばインドでは、本場の仏教で心を清めてもらい、精神力と魅力をそなえる。イギリスでは医学を学ぶ。しかしAIDSの本場（？）なので、ここで死ぬこともある。南アフリカ共和国では魔法を学ぶ。また、最強の三種のお供として、犬は南極にいるタロとジロのコンビ。猿はジャングルにいるターザンとチーター。きじは中国の山奥に住んでいるじいさんが飼っているきじ」。彼のアイデアはかたよっていていい。どうして船を作るところが佐世保なの？　神戸じゃだめなの？　広島の呉は？　海軍工廠のあったところだぞ。しかし、南極のタロとジロって、フジサンケイグループが泣いて喜びそうなアイデアだ。今年なら夢工場だけど。全体的に、まあまあだな。

それからそれから、すごいのが、東京都練馬区の小沢由紀子クン。これまた、こと細かに設定資料を作ってくれました。右上にある写真がそれ。登場キャラクター、マップ、そして各種設定。すごいねー、思いっきり考えてくれてるね。怪物のキャラクターから少々拾ってみると、大ミミズ、山ネコ、はんにゃの面、カッパ、子鬼、火竜、生首、玉鬼、ねこまた、土虫、影ゆうれい、武士のおん霊、人玉、大蛇、二頭蛇、七尾、九尾、岩虫……まだいっぱい考えてくれている。うーん、正面からドスーンとぶつかってきたなあ。ユーモアには欠けるものがあるが、ほんとよくできてます。花丸をあげましょう。

さ、キミも、頭を使ってみようぜっ！　え、桃太郎のゲームを。細かいところまで考えられるキミは、できるところまで。そうでないキミは、思いつきの小さなアイデアで十分十分。ほんの小さなアイデアでも、おもしろけりゃあそれでいい。決して、書いた文字の量だけでは判断いたしませぬ。要は内容ですから、内容。

それから、イラストなんかも送ってもらうとありがたい。このページに載せてしまいます。こんな敵のキャラクターは、というのでもいいし、RPG桃太郎のイメージイラストでもいい。ただ単にきれいな女の人の絵でもいい。ま、なんでもいいや。好きな絵を描いてきてくれれば。できれば、カラーのイラストにしてもらうとありがたさも増しますけど。

⬇イラスト入りの投稿は見てて楽しい。みんな、ガンバ。



そうですねえ、我々が考えまするに、こういうのはどうでしょう。桃太郎がひとりで町をうろついていると、プールバーを見つける。プールバーといっても、水着を着てバシャバシャできるバーではないぞ。今流行の、ビリヤード台が置いてあるバーのこと。それで桃太郎は、怪傑玉突き童子に出会う。そこで画面は突然ビリヤード台になり、怪傑玉突き童子とナインボールの勝負をする。勝ったら、玉突き童子からゴールドを巻き上げられるが、もし負けたら、桃太郎は店の奥につれていかれ、３日間薪割りと皿洗いをさせられるという……あはは、無茶苦茶だ。でも、ビリヤードがおまけのゲームとしてついているというのはオシャレでげしょ。あんまりゲームの本質以外のところで勝負するのも考えものだけど。

そんなこんなで、とりあえず、みなさんのお知恵を拝借したい！　ゲーム化が実現したあかつきには、ゲームのエンディングクレジットのところに、アイデア採用者の名前が載ってしまうという特典付き！　こんなチャンスは、この企画以外にはないぞ。みんなで、がんばろうぜ。

AB

ADDRESS

さあ、今すぐ筆記用具を手で持って、目ではがきを見ながら、キミのアイデアを文字で書こう。右の住所へ送れ。

ON AIR

〒100 東京都千代田区有楽町
ニッポン放送
ＡＢブラザーズの
オールナイトニッポン
ファミコン ニューウエイブ係

ファミコン通信

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
ファミコン ニューウエイブ係



新着ゲーム通信

今回も増ページでお届けする新着ゲーム通信、内容は『スマッシュピンポン』、『月風魔伝』、『インドラの光』、『ムーンボールマジック』、『スーパーマン』他、ギッチリだぜえっ!!

月風魔伝

これが本物のアクションゲームなのだ!!

6月26日発売

コナミ　4900円

『迷宮寺院ダババ』に続く、コナミさんの新作ソフト、『月風魔伝』の大紹介だよっ！

『月風魔伝』は、基本的にはアクションゲーム。横スクロールするマップの中を、主人公の月風魔がデカーイ敵キャラ達を倒しながら進んでいく。だけど、この基本パターンに加えて、３Ｄアクション画面や静止画面があったり、お店があったり、おしゃべりできたりとあきないしかけがいっぱい。アイテムや武器の種類も豊富なのだ。

主人公の月風魔は、月氏一族三兄弟の末の息子。地獄界からやってきた魔王〝龍骨鬼〟によって、２人の兄を殺され、一族に伝わる霊剣〝波動剣〟をうばわれてしまう。ゲームの目的は、この波動剣を取り戻し、２人の兄の仇をうつこと。月風魔はキミ自身なのだ。

龍骨鬼のすむ狂鬼島は、人間界と地獄界の接点にある。しかも狂鬼島へ行くためには、三首島、獄門島、鬼顔島という３つの島をクリアーしていかなければならない。どの島も龍骨鬼の手下の魔物たちが、月風魔の来るのをいまかいまかと待っている。出てくる敵や場所によって画面が静止したり、３Ｄになったり。今までのアクションゲームには見られなかった変化に富んだ内容と、美しいグラフィックで勝負する、というコナミさんの自信作。今から期待で胸がワクワクしちゃうね!!



３兄弟の末っ子月風魔。狂鬼島までにはいくつかの島を渡っていかなきゃいけないが、彼はひたすらがんばるのだ。



➡タイトル画面。✚ボタンで、左右に動いたり、しゃがんだり。Aボタンでジャンプ、Bボタンで攻撃。さあ、いざ冒険の旅へっ!!



⬅オープニングのデモ画面。不気味にたたずむ狂鬼島へと進んでいく。なんか、ゾクゾクしちゃうなぁ……。

敵がとーってもコワイんだよ〜ん！



身長１メートル83センチ体重50キロ。この人(?)はなんとあのシモン・ベルモンドの死後の姿なのだ。相変わらずのムチ男。

死門



身長１メートル90センチ、体重105キロ。年齢なんと200歳。そんで出身地は狂鬼島の６丁目なのだ。

狂赤鬼

ムーンボールマジック

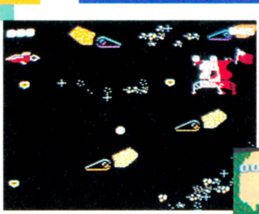
謎とき、パワーアップつきのピンボール

発売日未定

DOG　価格未定

『ムーンボールマジック』は、ただのピンボールゲームじゃないっ！　ロールプレイング風味のピンボールなのだ。

フリッパーを使って玉をはじきながら、ピンボールゲームするってところは普通なんだけど、その玉をあやつってアイテムを出したり謎を解いたりしていかなきゃならない。プレイヤーの最終目的は〝セフィラ〟とよばれる８つのアイテムを集めること。上手にパワーアップしながら、セフィラを探すのだっ!!

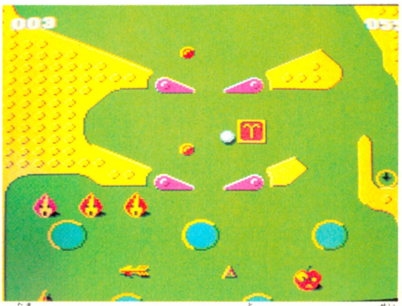


⬆基本ストーリーは、ギリシャ神話にもとづいている。

宇宙でピンボール!?



➡玉のパワーは★印で表示される。ミスをすると★印が減っていってしまうのだ。



⬆玉はパワーアップアイテムを取ることによって成長する。でかいときしかくずせないブロックもある。

波動剣を取り戻せ!! 行けっ月風魔!!

狂鬼島への道はけわしいのだ!!



⬅なんと買い物ができる!!アイテムがそろってるけど……。



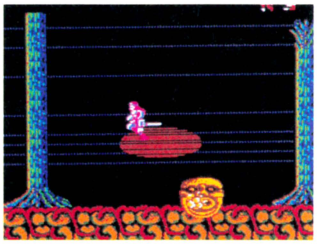
⬆はげましてくれる人もいる。なんかおしえてくれそうだな。

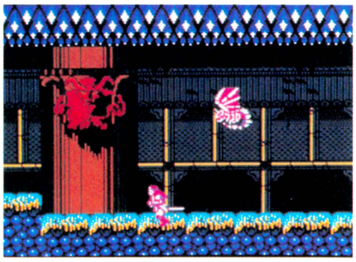


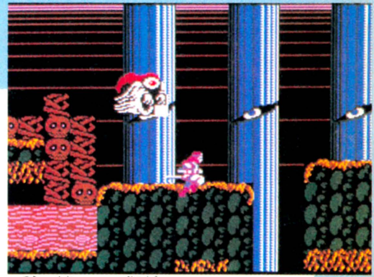
⬅こんな3Dの画面もあるぞ。もちろん扉は開くのだっ!!



⬅扉の奥には僧がいた。まだまだ力不足らしい。グスン。





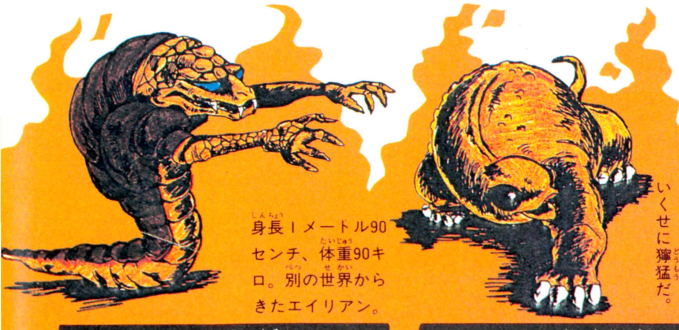


⬆敵を倒すのに必要なアイテムは、たーくさんある。集めていこうっ！

⬅空だって飛べてしまう。これも特殊なアイテムのなせるワザだなっ。

⬇イッキ打ち!!　敵キャラがでっかくて大迫力なのだっ！





鉄蛇丸

身長１メートル90センチ、体重90キロ。別の世界からきたエイリアン。

熱玉竜

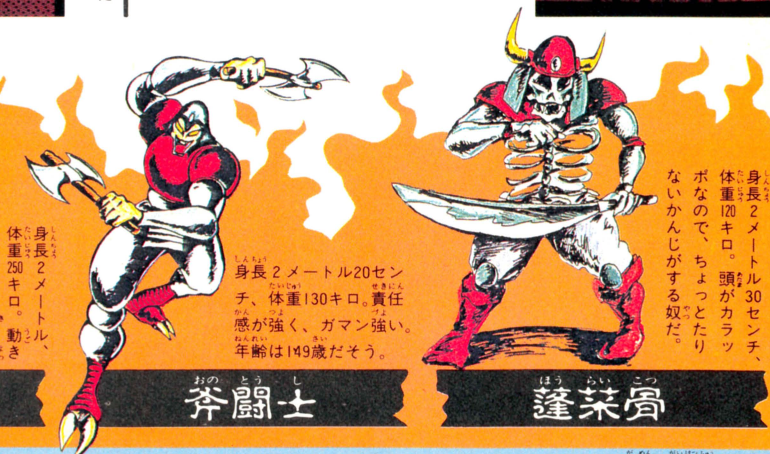
身長２メートル、体重250キロ。動きがにぶくて気が弱いくせに獰猛だ。

斧闘士

身長２メートル20センチ、体重130キロ。責任感が強く、ガマン強い。年齢は149歳だそう。

蓬莱骨

身長２メートル30センチ、体重120キロ。頭がカラッポなので、ちょっとたりないかんじがする奴だ。



※画面は開発中のものです

つっぱり大相撲

おスモウさんって、可愛かったのねっ!!

7月発売

テクモ　価格未定

異色のスポーツゲーム『つっぱり大相撲』情報第2弾だぞっ!!

『つっぱり大相撲』には、ユニークな力士がたーくさん登場するので紹介しちゃうぞっ!! まずは〝大腹黒〟。お腹に大きな黒いホクロがあるのだ。〝日満児〟は、お家にヒマなおじいさんがいる。〝八九三海〟はかつては口に出せない仕事をしていたという怖いもの知らずの力士。〝大頭〟はその名の通り、でーっかい頭の持ち主。その他、名前だけ並べてもヘンな奴ばかり。〝天腹竜〟〝大満の海〟〝四十方〟〝五九楽山〟〝百の里〟〝手雲山〟などなどなど。こういうユニークな力士さん達を相手に、キミは前頭13枚目から横綱を目指して戦うのだ。

写真を見てもらえばわかると思うけど、どの力士もお茶目でプクッと可愛らしくて、なんかやっつけちゃうのがかわいそうになるくらい。でもキャラクターの可愛さに負けない迫力で、技をかけたり、土俵の外まで敵力士を押し出したりできる。パスワードがあるので好きなとき中断できるし、なかなかのゲームなのだ。

2プレイヤーで楽しめるVSモードもあるし、家族そろって遊ぶのにぴったり!! コントローラーの操作も、そんな難しくないのでこれならスモウ好きのおばーちゃんやおじーちゃんにも楽しんでいただけそうなのだっ。



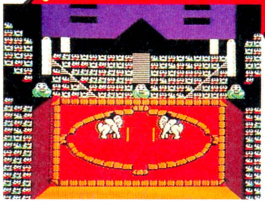
⬅ずりーっと並んだ力士たち。おもしろい名前の奴ばっかりでしょ。手雲山の活躍に期待したいところですなー、うん。

⬅これが番付だ！

どすこいどすこいどすこいどすこい

ハッケヨーイ　のこった

キャーキャー　ワーワー



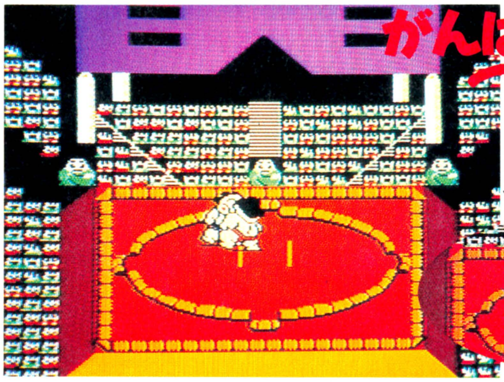
⬆みあって……。あら、まわしの色が違うのね。オシャレだわっ。



⬆のこった!!　しかし行司さんはどこへ行った？　どこへ!?　ん？



⬆両者がっぷり組んでおります。な、なんか、にらめっこしてるみたい!!

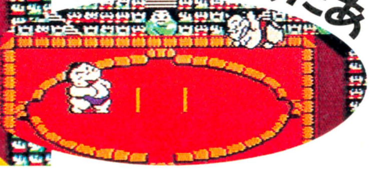


➡おシリのステキなうしろすがた。セクシーね。

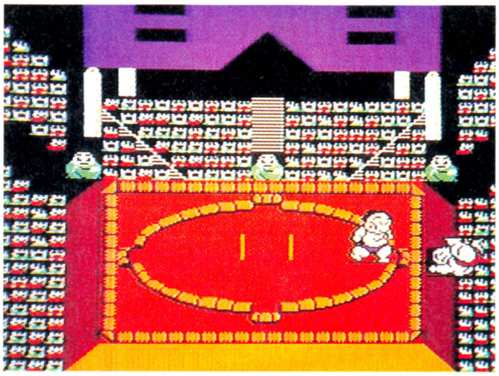
がんばったけど……

⬇スッテテーン!! 勝った力士のにくたらしいことったら!!

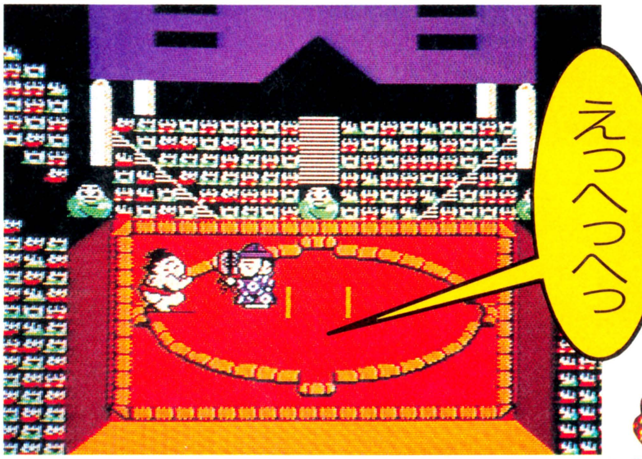
やられちゃったあ



つきおとされちゃった！



➡うわーっ、観客の中にころげ落ちちゃったっ!!　下じきになった人が、かわいそうだね。



➡行司さん登場。しんみょうな顔して、やるじゃんっ!!　かっこいいじゃん。「モノイイ」なんてついたりしないの!?

どすこいどすこいどすこいどすこい



※画面は開発中のものです

冒険浪漫

遊びごたえタップリのアクションRPG

6月下旬発売

イマジニア　価格未定（ディスクカード）

パソコン版で好評だった『冒険浪漫』のファミコン版登場だよっ。基本的にはパソコン版と同じ。たーっくさんあるアイテムを手に入れながら、地上、地下、空、野原なんかのステージを進んでいく。アイテム類はもちろん主人公をパワーアップさせてくれるものや、敵を倒すのに必要なものだったりするから、キチンを集めていかなきゃいけない。装備によって主人公のルックスが変わっていくのも楽しみのひとつだったりね。

で、その主人公はというと、名前はドタ君。バイオテクノロジーの大家であるバタ博士の助手をつとめている。ある日のこと、研究にいきづまったバタ博士は、偶然みつけた古文書〝アブドリュラノギグィコ〟の解読を始め、その禁断の秘法の封印を解いてしまった。

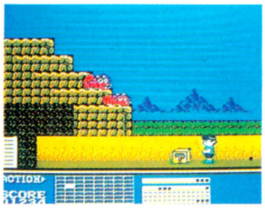
しかしその秘法は、かつて地球を支配していた魔物、トルゥーダをよみがえらせるための呪われた秘法だったのだ。バタ博士はみずからよみがえらせたバイオモンスターたちの手によってつれ去られ、ドタの恋人クミコもまきぞえになってさらわれてしまった!!

ドタ博士とクミコを助けるため、そしてバイオモンスターたちに支配されつつある地球を救うため、親玉となっている4匹のトルゥーダを倒し、秘法を封印しなくてはならない。ドタは戦いと冒険の旅へ出発するのだ。

最初は地上にいるんだよ!

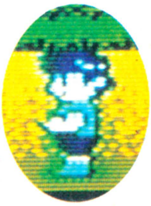


⬅穴があいてるなぁ……。

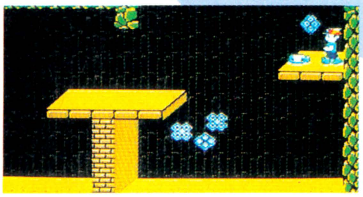


⬅アイテムはいっぱい落ちているのだけど……。

これが主人公



地下にもぐると…

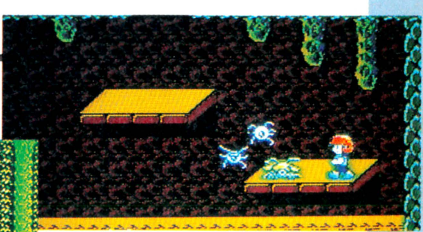




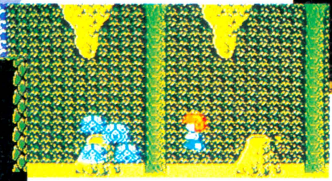
⬅ハシゴをおりてさらに地下へ。でも敵がジャマするので大変なのだ。

⬅もちろんアイテムは取る。で、思いきってジャンプだ。

こんなとこや…



⬇ひえっ!!　突然出てくるんだもん、ヒキョーだと思うな。

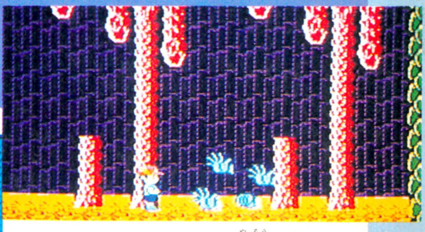


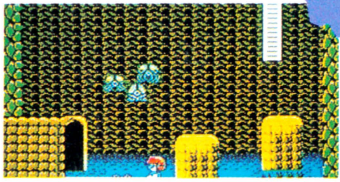
⬇半分水の中。地底湖だね。これもあるアイテムを取ると入れるのだ。



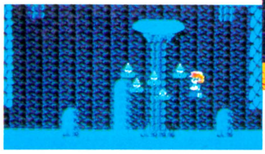
⬆アイテムのおかげで、ヘルメットも、くつも装備してるんだよ～ん。

こんなところも!





⬇暗い。さては水中だな。だって敵がイカなんだもんっ!!



⬆このくつをはいていると、ジャンプ力が増すのだ。こーんな奴ら飛びこえて行っちゃいましょ。軽い、平気平気!!

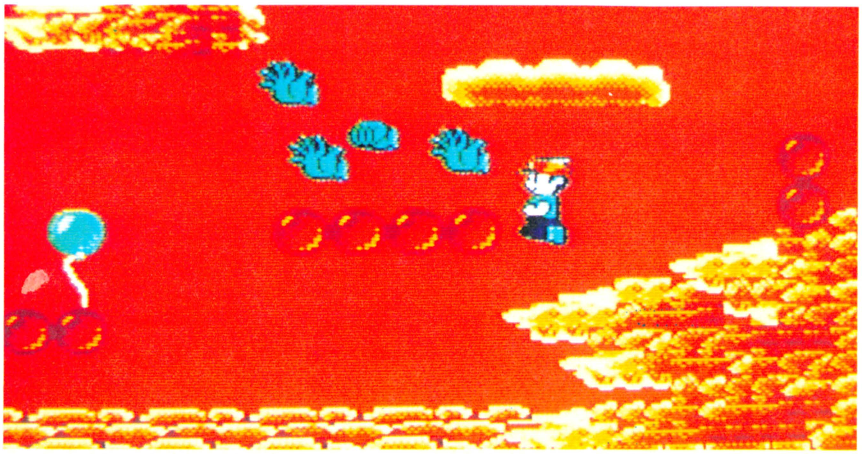
⬆グーパーするジャンケン野郎がでてくるっ!!　しょうにゅう洞の中は不気味!!

天上界へもいけるぞ!



⬆下の表示は、全体のマップの中の、どこに自分がいるかを表している。ここは天上界。秘密が隠されている!!

なぜかチカチカ



⬆で、何かを、どー・か・す・れ・ば、画面がチカチカしちゃうのである。何でこーなるのかは来てのお楽しみというわけだ。

スマッシュピンポン

めっちゃくちゃ楽しいピンポン登場だぞ

5月30日発売

任天堂　2500円（ディスクカード）

はっきり言って卓球はあまり明かるいゲームではない、と思ってる人いるだろうけど、この『スマッシュピンポン』にかぎっては、それはあてはまらないのだっ!! 卓球は卓球もちろんそうなんだけど、ファミコンになっちゃうとこんなにも明かるく楽しくなってしまうとゆーところがオドロキなのだ。

ルールは簡単、1試合3ゲームプレイして2ゲーム先取した人の勝ち。1ゲーム、21点（または11点）を先に取れば、そのゲームは勝ちで、ジュースの場合は連続2点先取した人の勝ち。サービスの交替や、コートの交替もあって本物そっくりのゲーム展開なのだ。

とはいっても、本物の卓球のタの字も知らないアナタでも十分楽しんで遊べちゃうこと間違いナシ。問題はやっぱりコントローラー操作なわけだけど、玉の動きになれないうちは、簡単なレベルを選んで遊べる親切モードもついてるから練習することだってできるぞ。

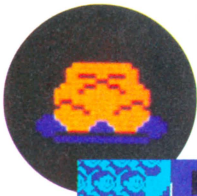
コンピュータと対戦する1プレイヤーモードと、お友達と遊べる2プレイヤーモードがある。1ゲーム勝つごとに、ディスクシステムのマスコット、ディースッ君（かどうかは知らないんだけど、あの黄色い、あの子ね）が出てきて、テーブルの上で踊ってくれちゃうのがウレシイ。家族みんなで遊べるし、観てるだけでも楽しいピンポンなのだ。

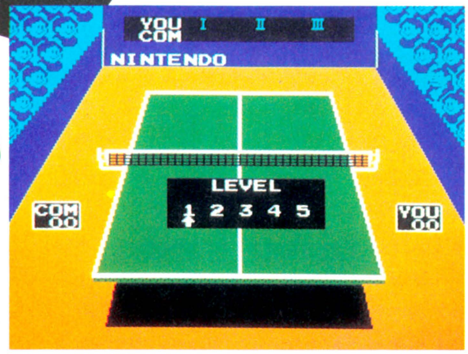


タイトルだよ!!

▲もともとアーケード版であったピンポンはコナミさんのゲームだった。わかるでしょ。

でもってレベル設定





▲レベルを決める。初心者の方は1からどうぞ。ウデに自信が出てきたら、難度を上げていけばいーのである。

ファミコンのピンポンは明かるい!!

やっぱり実戦鍛練あるのみっ



がんばるぞっ



▲21ポイントマッチと11ポイントマッチがある。長くゲームしたいときは、プレイヤーBを選べば、21ポイントで遊べるよ。

こんな奴もいるっ!!



▲観客の中にはコング君がいるのだっ。

1 LOVE ALL



▲試合開始!! ドキドキ。観客のなかのコング君も、ピリッとした表情だ。

2 キャーッ!!



▲もちろん、フォアハンドもバックハンドもオーケー。ラケットもオシャレ。

3 ワーッ!!



▲1セットごとに踊るディースッ君。キョトンとした顔もなかなかヨイね。

4 勝った!!



▲勝ったぞーっ!! コング君も喜んでくれるはず。コーチだって話もある。



喜びも悲しみもキミしだい



ヘクター（仮題）

腕が鳴るぜっ、久々のシューティングっ!!

6月中旬発売

ハドソン　価格未定

前回も紹介した、ハドソンさんの期待のシューティングゲーム『ヘクター』(仮題)の追加情報だぞっ。

『ヘクター』というのは、地球に実験的に文明を生み出すために、宇宙の何者かがさしむけた代行マシンなのだ。しかしそのマシンのプログラムミスのせいで地球の文明は不自然な進歩を始めてしまった。プレイヤーの目的は、『ヘクター』と戦い、その裏であやつる何者かの試みを阻止することなのだっ!!

ゲームはまずタイトル画面から、ステージ1のインカ帝国へと変わっていく。ステージ1は下から上への16画面たてスクロール。各ステージ最終画面にはボスキャラが待ちうけている。もちろんボスにいくまでのあいだだって、ただ敵をやっつけるだけじゃなく、謎解きのヒントを見つけだしていかなきゃダメ!!

ステージ2は左から右への横スクロール、舞台はマヤ帝国へ。そのあとアトランティス大陸、エジプト、ムー大陸と進んでいくのだが、ステージ5まで終わるあいだに謎解きをしておかないとステージ6の邪馬台国へは進めないのだ。謎というのは全ステージ中、何ヵ所かに隠された〝予言の書〟のマークを見つけ出すことで解くことができる。

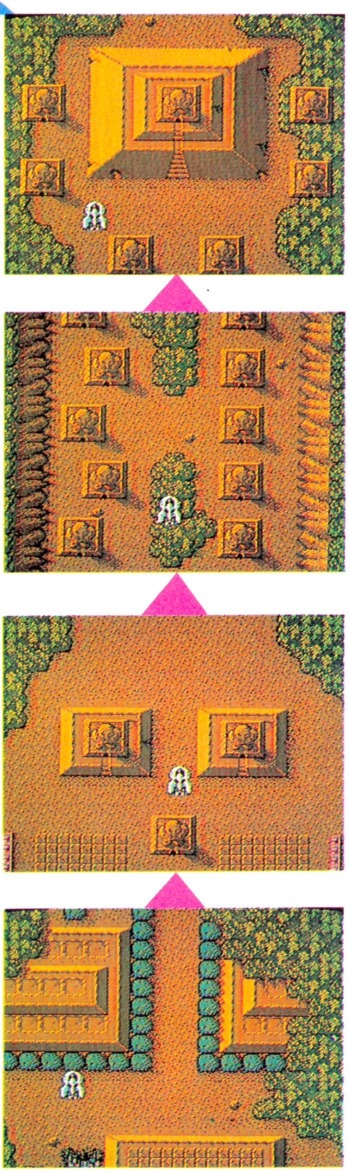
久々に燃えそうなシューティングゲーム、ウデをみがいて待ってるんだぞっ!!

オープニングだぜっ!!



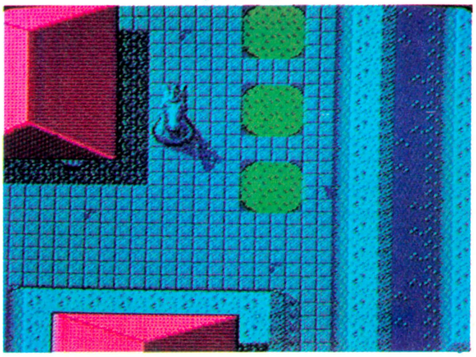
⬆今までのシューティングゲームとは一味違う。テクニックを要求されるゲームなのだ。

かーっこいいっ！　まずはタテスクロール!!

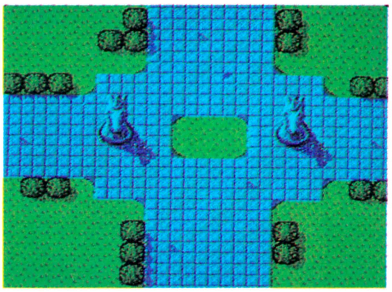


➡地上にそびえたっている建物などから、つぎつぎと敵が飛び出してくる。敵の動きを見ながら戦略をたてて倒していくというのが基本なのだ。

ボーナス面もあるぞ

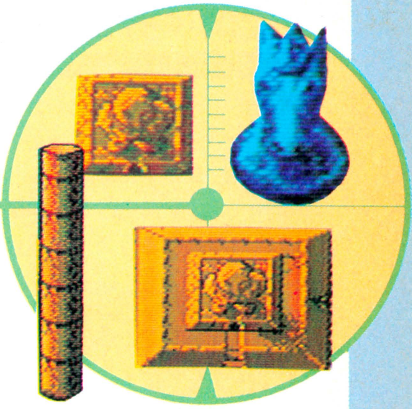


⬆『ヘクター』では、自機がスピードアップしたり、弾などがパワーアップしたりすることはない。実力で戦うのだ。



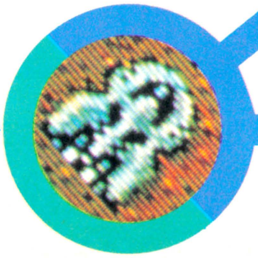
⬅ラザロやラリオスみたいな敵は出てこない。そのぶん隠しパネルやボーナスステージがたくさんあるぞ!!

不気味な地上物!!



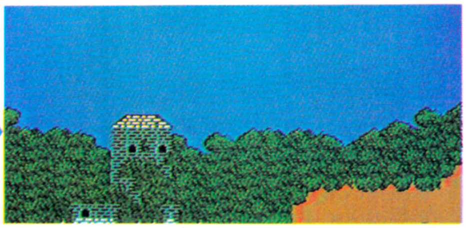
➡こういう地上物から敵が出てくる。すべての敵の動きにはパターンが決められているのだ。

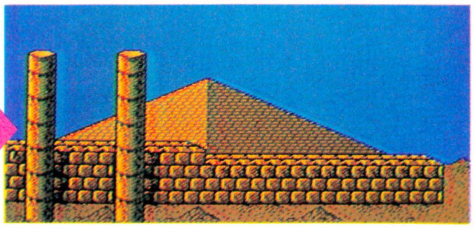
これが自機なのだ!!



➡かなりたよりになるぞ。反射神経ももちろん必要だけど、その前に戦略を読むことが大切。

偶数ステージはヨコスクロール





⬆横スクロールのステージは、かなり飛行条件がキビシイらしい。覚悟せよ。

※画面は開発中のものです

ゴルフ USコース

やっぱアメリカって スケールでかいよなっ!!

6月14日発売

任天堂　3500円(ディスクカード)

もうすっかりおなじみの『ゴルフ』の、USコースバージョンだぞ。もちろん『ジャパンコース』と同じ、トーナメントにも参加できるし、入賞したあかつきには、スッバラシイ賞品がキミを待っているのだ。腕に覚えのある人は、今から ドキドキ発売を待とう。ちなみに賞品の中には、日本未発売の、『パンチアウト』のソフトもあるぞ!



⬅USコースだけあってアメリカっぽいのだ。



⬇プレイのしかたは「ゴルフ ジャパンコース」とほぼ同じ。なんとなく背景が、すがすがしくカリフォルニアっぽいですね。



⬅プレイヤーは、相変わらずハデに決めてるマリオ君とルイージ君だぞ。

※画面は開発中のものです

スーパーマン

スーパーマンがファミコンゲームに登場するぞ

9月中旬発売

ケムコ　価格未定

コミックで、テレビで、映画ですーっかりおなじみの『スーパーマン』がゲームになっちゃうぞ!! 基本的には横スクロール型のアクションゲーム。スーパーパワーを身につけて、悪の将軍ゾッドを倒すまでのお話なんだけど、謎解きやパワーアップアイテムなんかもあって、ちょっぴりRPGの要素もきいてる期待の大型ゲームなのだ。



⬆おなじみの敵たち。映画の2作目で登場したゾッドが出てくるぞ。

⬅はたしてゲームの中に電話ボックスや回転ドアーは登場するのだろーか

　※画面は開発中のものです

エルナークの財宝

ゲーム内容がオモシロクなってきたぞっ

6月上旬発売

トーワチキ　5300円

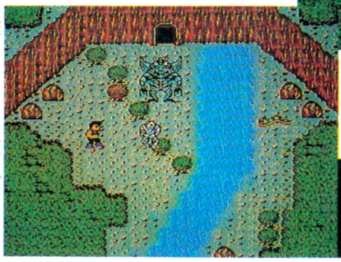
エルナークの遺跡の中で行方しれずになった友人を捜し、その財宝と闇の紋章を手に入れろっ!! 『エルナークの財宝』は、パズル風味のアクションRPG。6つの広いステージと60種類以上もの敵キャラ、アイテムも15種類以上と、かなり広大なスケールのゲームだぞ。長い冒険の旅と、思いがけないエンディングがキミを待っている!!



⬅階段を発見。遺跡に通じる手がかりか!?



⬆河を渡るのにはどうしたらいいのかな。橋があるのだろうか。



➡洞くつもある。少し強くなってから入るべきだろーか……うん。

⬇不気味な敵キャラたちなのだ。



※画面は開発中のものです

モンティの ドキドキ大脱走

無実の罪をはらすために モンティ君が大脱走っ!!

7月中旬発売

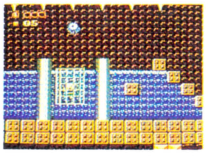
ジャレコ　価格未定

無実の罪で投獄されてしまったモンティが、自らの手で真犯人をつかまえるために脱走したっ!!

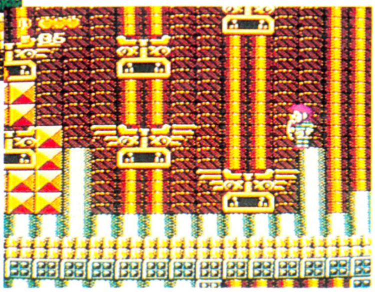
ジャレコさんの新作『モンティのドキドキ大作戦』は、ちょっと変わったアクション&アドベンチャーゲーム。真犯人の顔が写っている証拠写真を探しながら、追手をまいたり、敵と戦ったり。最終的には法廷で無実を証明するのだっ。



⬅証拠写真は真犯人の顔が写ってる。



➡ワナや敵もいっぱい出てくるぞ。



⬇証拠写真は、バラバラにちぎれてる。全部集めなきゃ!!



➡法廷では、完成した写真を渡さないと有罪だ!!

※画面は開発中のものです

メカ生体ゾイド

あのゾイドが、ファミコンゲームになるっ

8月下旬発売

東芝EMI　5300円

組み立てるとカッコイイメカになる、"ゾイド"のことは、もうみんな知ってると思うけどその"ゾイド"が、いよいよファミコンゲームになって登場するのだ。主人公はメカの方でも人気ナンバー1の"ゾイドゴジュラスMKⅡ"だぞ。ゾイド星で侵略戦争を始めたゼネバス帝国に立ちむかうため、"ゾイドゴジュラスMKⅡ"は戦闘前線司令官に任命された。もちろんキミもゴジュラスと運命を共にするのだ。帝国軍をアッといわせる逆襲作戦開始だぜ!!



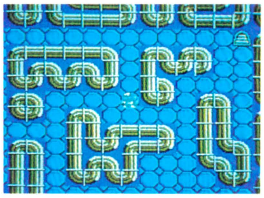


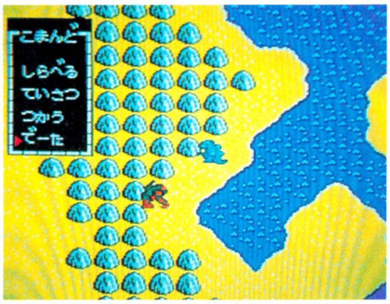
⬅ファミコンのゾイドはみんなかわいい。



➡共和国の首都。平和な日々をもう一度。

⬇地下室の中に、まよいこんでしまったゴジュラス。なんか目がチカチカするぜ。





⬆アイアンコングにバッタリ出会ってしまったぞ。おなじみのキャラもいっぱい出てくる。

©TOMMY　※画面は開発中のものです

インドラの光

本格派のロールプレイングゲームなのだ!!

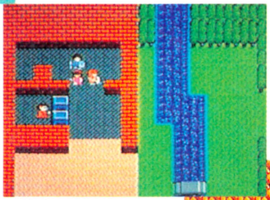
7月下旬発売

ケムコ　価格未定(ディスクカード)

擬似3D画面の本格的なロールプレイングゲーム『インドラの光』、いよいよ登場だ。

西暦X年、外宇宙から落下してきた謎の物体。はるか北の大陸に落下したと思われるその物体の謎を解きあかすべく、主人公は長く厳しい冒険の旅に出る。

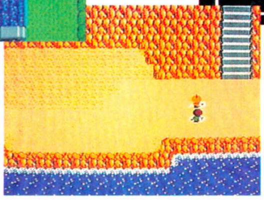
彼の行く手には数々の謎や、思いがけないしかけが待ちうけている。ひとつひとつをクリアーし、最終的に謎の物体の落下地点までたどりついても、そのあとに……!!



⬆宿屋さんらしきものがある。町の外は河が流れてて平和な感じ。



➡3人でパーティを組むんだよーん。戦い方も複雑だ。



➡ここは砂漠の中。2人で進んでいくのだ。



⬆森から砂漠へ。まだまだ探さなきゃいけないものがある。

※画面は開発中のものです

謎のゲーム未確認情報



●こんにちは、万里子です。いつものように最新ゲーム情報をお届けしますね。

●まずはソフトプロさんのニュースから。8月中旬にシミュレーション＋RPGのゲームを発売予定しています。次号で詳しくお知らせします。

●コナミさんから、またまた新作のニュースが入ってきました。今流行中のビリヤードをファミコンで遊べる、という個性派のゲーム。発売はちょっと先になりそうです。

●アイレムさんから『スーパーロードランナー2』が発売予定されています。秋ごろ、ディスクライターでのかきかえのみの発売になるかもしれない、ということですが詳しいことはまだ未定。

●バンダイさんのファミリートレーナーの新作がもう1本予定されています。『スポーツジョッキー』という運動会風ゲームになるそうです。

●『トップルジップ』の発売が待たれる、ボーステックさんですが、年内にもう一本新作を発売する予定。情報が入りしだいご紹介しますね。

●タイトーさんから7月に発売予定されていたキャラクターもののゲームタイトルが『キョンシーズ』に決定。2メガ、バッテリーバックアップつきの大型ゲームになりそうです。

●バップさんは9月に女の子が主人公のアクションゲームを発売予定しています。タイトルはまだ未定ですが、カートリッジで発売するそう。女の子が主人公といっても、かなり本格的なアクションゲームになりそうなので楽しみですね。

●ハドソンさんは10月に『桃太郎伝説(仮題)』というコミカルRPGを発売する予定。おとぎ話そのままの楽しいゲームになりそうですね。

●ではまた次号で。(森下万里子)

発売日スケジュール表

5月発売のソフト

○迷宮寺院ダババ〈コナミ〉
5月29日／2980円（ディスクカード）
○勇士の紋章〈DOG〉
5月29日／3400円（ディスクカード）
○スマッシュピンポン〈任天堂〉
5月30日／2500円（ディスクカード）

6月発売のソフト

○リフレクトワールド〈イーストキューブ〉
6月2日／3200円（ディスクカード）
○アテナ〈エス・エヌ・ケイ〉
6月5日／5500円
○Bugってハニー〈ハドソン〉
6月5日／5500円
○エキサイティングバスケット〈コナミ〉
6月12日／2980円（ディスクカード）
○ナゾラーランド2〈サン電子〉
6月12日／2980円（ディスクカード）
○ゴルフUSコース〈任天堂〉
6月14日／3500円（予価・ディスクカード）
○ファミリーボクシング〈ナムコ〉
6月19日／4900円
○Dr. CHAOS〈ポニー〉
6月19日／2900円（ディスクカード）
○ヘラクレスの栄光 闘人魔境伝〈データイースト〉
6月19日／5300円
○マイケルのEnglish大冒険〈スコーピオンソフト〉
6月20日／2980円（ディスクカード）
○うっでいぽこ〈デービーソフト〉
6月20日／5500円
○月風魔伝〈コナミ〉
6月26日／4900円
○燃えろ！ プロ野球〈ジャレコ〉
6月26日／5500円
○磁界少年メットマグ〈DOG〉
6月26日／3400円（ディスクカード）
○所さんのまもるもせめるも〈EPICソニー〉
6月27日／4900円
○北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ〈アスキー〉
6月27日／5800円
○エルナークの財宝（仮題）〈トーワチキ〉
6月上旬／5300円
○バツ&テリー（仮題）〈ユース〉
6月中旬／価格未定
○ブービーキッズ〈ニチブツ〉
6月下旬／4900円
○エアーフォートレス〈HAL研究所〉
6月下旬／2980円（ディスクカード）
○未来神話ジャーヴァス〈タイトー〉
6月下旬／5500円
○アラビアンドリーム シェラザード〈カルチャーブレイン〉
6月下旬／5500円
○パルプス（仮題）〈任天堂〉
6月～7月／価格未定（ディスクカード）
○タイタニックミステリー〈学研〉
6月／価格未定（ディスクカード）

7月発売のソフト

○夢工場（仮題）〈フジテレビ〉
7月10日／2980円（ディスクカード）
○ヘクター（仮題）〈ハドソン〉
7月10日／価格未定
○ジャンボウ〈ケイ・アミューズメントリース〉
7月上旬／価格未定
○ファンタジーゾーン〈サン電子〉
7月上旬／5300円
○囲碁 九露盤対局〈ビー・ピー・エス〉
7月上旬／5500円
○ゾンビハンター〈ハイスコア〉
7月上旬／4900円
○ドラゴンスレイヤーⅣ〈ナムコ〉
7月上旬／4900円
○妖怪屋敷〈アイレム〉
7月中旬／3100円（ディスクカード）
○モンティのドキドキ大脱走〈ジャレコ〉
7月中旬／価格未定（ディスクカード）
○キョンシーズ〈タイトー〉
7月上旬／価格未定
○チェスターフィールド〈ビッグ東海〉
7月下旬／価格未定
○聖闘士星矢〈バンダイ〉
7月下旬／5500円
○スペランカーII 勇者への挑戦〈アイレム〉
7月下旬／5300円
○アウトランダーズ〈ビクター音楽産業〉
7月下旬／価格未定
○インドラの光〈ケムコ〉
7月下旬／価格未定（ディスクカード）
○迷路大作戦（仮題）〈バンダイ〉
7月下旬／4900円
○奇々怪界〈タイトー〉
7月／価格未定（ディスクカード）
○怒号層圏〈エス・エヌ・ケイ〉
7月／価格未定
○水戸黄門〈サン電子〉
7月～8月／5300円
○つっぱり大相撲〈テクモ〉
7月／価格未定
○ミラクルロピット2100年の大冒険〈キングレコード〉
7月／4900円

8月発売のソフト

○ザナドゥ〈ハドソン〉
8月7日／価格未定
○ハイウェイスター〈DOG〉
8月上旬／価格未定
○S.W.A.T.〈東映動画〉
8月中旬／価格未定
○ウルティマ〈ポニー〉
8月中旬／価格未定
○星を見る人〈ホット・ビイ〉
8月下旬／価格未定
○冒険浪漫〈イマジニア〉
8月下旬／価格未定（ディスクカード）
○バイブル1999〈イマジニア〉
8月下旬／価格未定（ディスクカード）
○メカ生体 ゾイド（仮題）〈東芝EMI〉
8月下旬／5300円（予価）
○ロマンシア〈東京書籍〉
8月下旬／5400円
○マンハッタンポリス〈バンダイ〉
8月下旬／4900円
○怪傑ヤンチャ丸〈アイレム〉
8月／価格未定
○ラッシュ&クラッシュ（仮題）〈カプコン〉
8月／価格未定

9月以降発売のソフト

○スーパーマン〈ケムコ〉
9月中旬／価格未定
○笹川II号（仮題）〈ハドソン〉
9月下旬／価格未定
○カリーンの剣（仮題）〈DOG〉
9月～10月／価格未定（ディスクカード）
○エイリアン2（仮題）〈DOG〉
9月～10月／価格未定（ディスクカード）
○アイランド・アドベンチャー〈ソフエル〉
9月～10月／価格未定（ディスクカード）
○覇邪の封印〈アスキー〉
9月～11月／価格未定
○桃太郎伝説〈ハドソン〉
10月／価格未定
○真田十勇士（仮題）〈ケムコ〉
10月下旬／価格未定（ディスクカード）
○ザ・マネーゲーム〈ソフエル〉
10月／価格未定（ディスクカード）
○コズミックシステム（仮題）〈イマジニア〉
11月下旬／価格未定（ディスクカード）
○サイコソルジャー〈エス・エヌ・ケイ〉
11月～12月／価格未定
○皇帝の闇（仮題）〈サン電子〉
11月～12月／価格未定（ディスクカード）
○ロゼッタの謎〈ケムコ〉
12月中旬／価格未定

発売日未定のソフト

○ピットストップII〈ポニー〉
○キャプテン翼〈テクモ〉
○ライジン（仮題）〈DOG〉
○ブラックオニキス〈ビー・ピー・エス〉
○忍者くん阿修羅の章〈ユー・ピー・エル〉
○ダンプ松本〈サンリツ電気〉
○信長の野望〈光栄〉
○シャーロックホームズ2〈トーワチキ〉
○スターウォーズ（仮題）〈ナムコ〉
○聖剣伝説〈DOG〉
○ムーンボールマジック〈DOG〉
○スポーツジョッキー（仮題）〈バンダイ〉
○トップルジップ〈ボーステック〉
○ポケットザウルス クイズワールド〈バンダイ〉
○上海〈サン電子〉
○ボールブレイザー〈ポニー〉
○ランボー〈パック・イン・ビデオ〉
発売日未定／価格未定

※黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです。

CALENDAR 1987
5|24-6|20

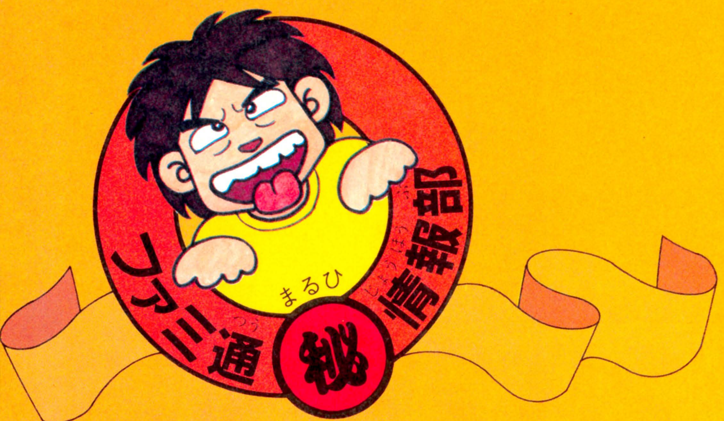


5 SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

6 SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
24 MAY	25 ダイナマイトボウル 発売 (東芝EMI 4900円) セクションZ 発売 (カプコン 2980円) プロゴルファー猿 発売 (バンダイ 3300円)	26	27	28 ジョギングレース 発売 (バンダイ 4900円)	29 ファミコン通信 12号(6月12日号)発売 勇士の紋章 発売 (DOG 3400円) 迷宮寺院ダババ 発売 (コナミ 2980円)	30 うっでいぽこ 発売 (デービーソフト) 5500円 スマッシュピンポン 発売 (任天堂 2500円)
31	1 JUNE	2 リフレクトワールド 発売 (イーストキューブ 3200円)	3	4	5 Bugってハニー 発売 (ハドソン 5500円) アテナ 発売 (エス・エヌ・ケイ 5500円)	6
7	8 月刊ログイン 7月号(予価520円)発売	9	10	11	12 ファミコン通信 13号(6月26日号)発売	13
14 ゴルフUSコース 発売 (任天堂 3500円)	15	16	17	18	19 Dr.CHAOS 発売 (ポニー 2900円) ヘラクレスの栄光 闘人魔境伝 発売 (データイースト 5300円)	20

＊黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです。



禁断 KIN DAN

図書券5000円 ファミ通チケット2500ガバス

●愛戦士ニコル ©コナミ

愛戦士のためのラウンドセレクト

岡山県　八木谷 亨　(会員番号900548)

タイトル画面のとき



まーとーぜんのごとく『愛戦士ニコル』にもラウンドセレクトが隠されていたわけだ。比較的カンタンなコマンドなので、いろいろ試しているうちに偶然できちゃうこともある。そーゆー場合、押したボタンのうち本当に必要なのはどれなのかを見極めることが肝腎なんだよね。

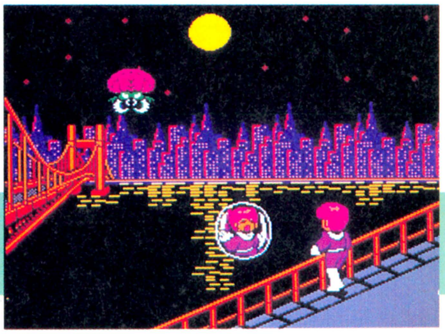
編集部に届いたはがきの中にはコントローラーIIのＡＢボタンを使うものがあった。その点、八木谷クンの報告は必要にして十分な条件を満たしている。

さらに、コマンド入力に成功すると、ステージによってデモ画面のニコルとステラの服の色が違う点を見逃さなかったことや、セレクトボタンを押しながらスタートするとデモ画面を飛ばしてロードに行くなど、なかなかスルドイ。というわけで八木谷クンを採用!!

デモ画面の服の色が違うぞ!!

STAGE2

コントローラーIの
✚ボタンの右と
ABボタンを押しながら
スタートボタンを押す



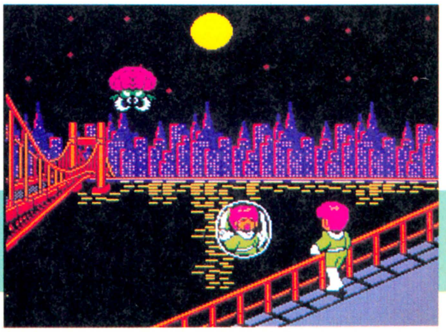
⬆ステージ２を選ぶと、服の色がパープル(紫)になる!!



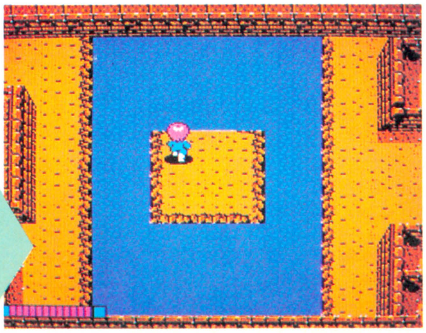
⬆ステージ２の洞窟。ただしアイテムは持っていない。

STAGE3

コントローラーIの
✚ボタンの左と
ABボタンを押しながら
スタートボタンを押す



⬆ステージ３の服は目にもさわやかなライトグリーンだ。



⬆いきなりステージ３。迷路になっていてムズカシイ。

の秘技! NO HI GI

次号の13号で、『ファミ通』も1周年!! 月日のたつのは早いよねェ。で、1周年を記念して、という意味も含めて、次号からの"禁断の秘技"も誌面一新しちゃうことに決めたのだ。だからみんなも秘技をしっかり見つけて送ってくれよな!!

図書券 5000円
ファミ通チケット 2500ガバス

●熱血硬派くにおくん ©テクノスジャパン

屈伸運動でくにおくん無限1UP!!

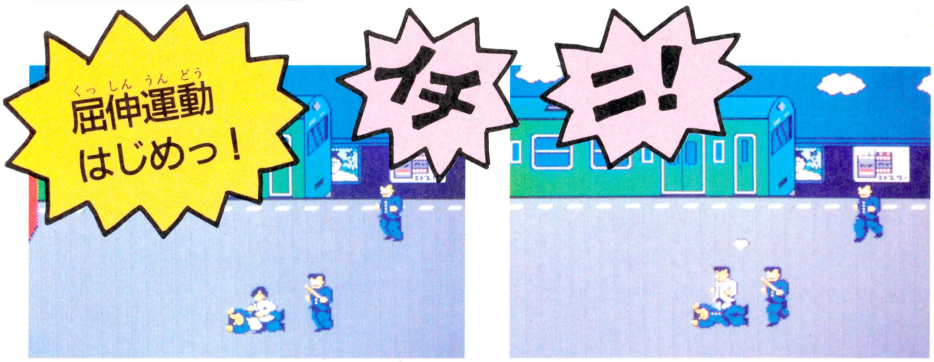
東京都　芦田重人　(会員番号900549)

ハートが何度でも取りほーだい!!

すでに前号で『くにおくん』の1UPについては紹介したけど、なんと今回は無限1UPだ。

で、どーやるかというと、駅のホームなら最初に登場している3人のうち、2人をやっつけて、3人めの奴をどんな技を使ってもいいからホームに倒す……とここまでは普通の1UPとかわりない。重要なのは馬のりになったら、すぐに立ち上がることだ。するとハートマークが出る。ハートを取ったら、すぐしゃがみ込み、馬のりになる。そしてまた立つ……これを繰り返せば何度も1UPするぞ。

駅のホーム　3人めの敵に馬のりになって



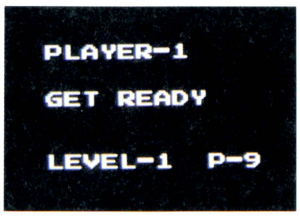
⬆3人めの奴を倒して馬のりになったところ。この状態からヒンズースクワット(立ったり、座ったり)するのだ。

⬆立つとハートがポッと出るから、それをすばやく取り、また馬のりになる。そしてまた……と繰り返す。

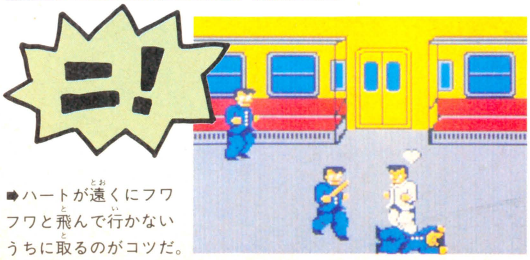
電車の中　2人めの敵に馬のりになって



⬅電車の中でもやり方は同じ、他の奴等にじゃまされないよーにね。

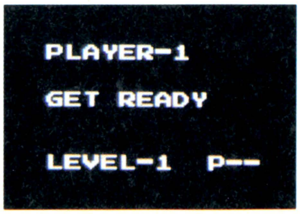


⬅現在、残りのプレイヤー数が9人まで増えたところ。



➡ハートが遠くにフワフワと飛んで行かないうちに取るのがコツだ。

こんなに増えた!



⬅さらに、人数を増やし続けると、表示がヘンになる。



図書券 3000円
ファミ通チケット 1855 ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

森の番人エルガ攻略法！

東京都　渡辺　真　(会員番号900523)

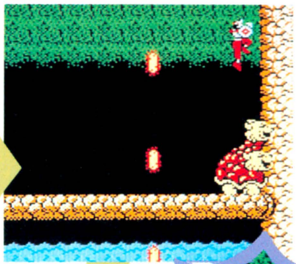


➡ここに来たら、奴の炎に注意して背中に乗ろう。

エルガの背で跳びはねながら右へ行かせる!!



➡背中でジャンプしてるとエルガは右の方に進む。



➡炎を吐いてくる間をよく考えてジャンプしないとやられるからね。

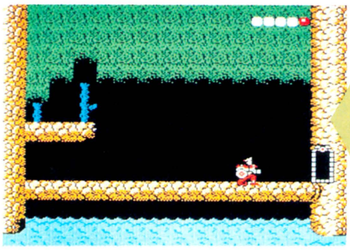
エリア3－2のエルガの森には、森の番人であるボスキャラ〝エルガ〟がいる。ここに来たら奴の吐く炎をよけながら、ピョンと奴の背中に飛び乗ろう。背中に乗っても炎は飛んでくるから、ピョンピョン跳びはねてよけること。
　すると、次第にエルガは右の方に行き、木の中にはまり込んでしまうのだ。これで楽勝だね。

エルガはまり込み!!



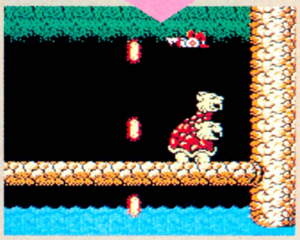
➡このぐらい木にめり込む頃にはもう炎も吐けなくなっているのだ。





➡エルガを倒した後には、次のエリアへの扉が出現。

タイミングをまちがえると



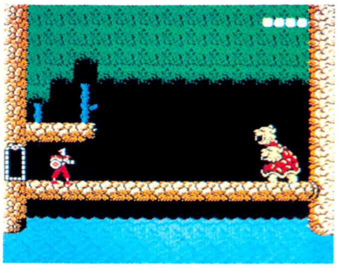
エルガの背中に乗ってジャンプするときタイミングをまちがえると炎に当たってオダブツしちゃう。でもよく見てると、やられた後もしばらくジャンプしているのだ。変な奴！

図書券 2000円
ファミ通チケット 1001 ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

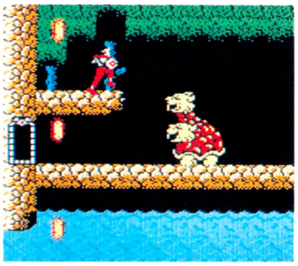
番人の職を放棄!? エルガ消滅！

埼玉県　里見　徹　(会員番号900525)



⬆ここからすぐに、真上の枝に飛び乗ろう。

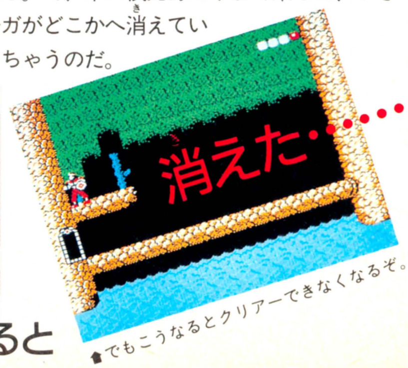
エルガって頭がふたつある割には頭悪いんだよね。上の技では背中に乗られて木にはまり込むしさ。
　で、今度はエルガを左端の方におびき寄せてしまおうというわけ。入り口のすぐ上の枝に飛び乗って奴の炎をよけていると、エルガはだんだんこっちに寄って来る。で、木の根元あたりまで来ると、いきなりエルガがどこかへ消えていなくなっちゃうのだ。



➡すると、エルガの方からシビレを切らして、どんどんこっちに寄ってくるのだ。



木の根元まで来ると



⬆でもこうなるとクリアーできなくなるぞ。

図書券 1000円
ファミ通チケット 631ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

スタートしたら、いきなり死んでる!!

大阪府　谷口宏一　(会員番号900526)

ゲーム中、地上ならどこでもいいから、わざと敵にやられてゲームオーバーにしてしまおう。で、タイトル画面になったとき、いちどスタートボタンを押した後、もういちどスタートボタンを押したままセレクトボタンを押すと、ゲームスタートしたというのに戦士は死んだままなのだ!

ゲームオーバーにして



⬆地上で死ぬと、こうやってあお向けになっちゃうわけだ。



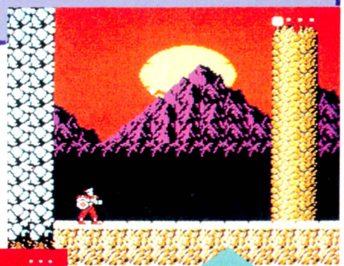
タイトル画面のとき

いちどスタートボタンを押したあとすぐにスタートボタンを押しながらセレクトボタンを押す

げ、死んでる!



⬅ゲームは再開してるんだぞ。なんで死んでるんだよ。起きろっ!



⬆もういちどセレクトボタンを押せば、ちゃんと生き返るからね。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1388ガバス

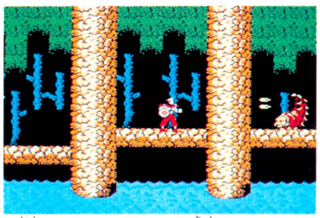
●アルゴスの戦士 ©テクモ

いやな敵にはスクロール技だぜ!

三重県　大崎弘一　(会員番号558173)

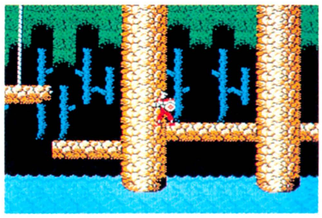
苦手な敵が出てきたら、すかさず1画面分逃げて、また元の位置まで戻ると、さっきいたはずのイヤーな敵はあとかたもなく消えている。

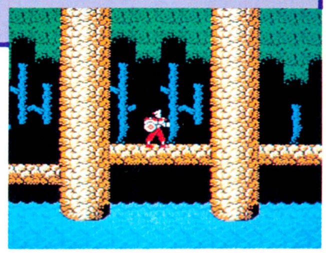
これが世に言う"スクロール技"というやつだ。過去、数々のゲームでこの技を使った人もいるだろう。このゲームでもこれが有効なのだ。



俺コイツ嫌い!

1画面分スクロール!





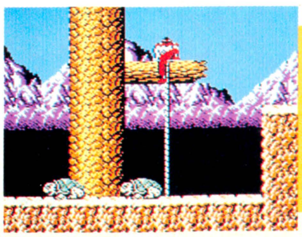
ほら、もういない!

図書券 1000円
ファミ通チケット 715ガバス

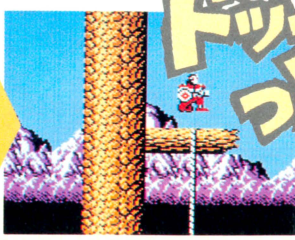
●アルゴスの戦士 ©テクモ

疲れたら空気イスにすわろう!

埼玉県　高鹿　充　(会員番号900527)



体がロープから離れた瞬間にコントローラーⅠの✚の下を押す



ドッコイショっと!?

木の枝にくくりつけられているロープ。これをつたって上に登り、あと1歩で登り終えるというところ、つまり体がロープから離れる瞬間だな。このときに✚ボタンの下を押すと、なんと空中に浮いた状態ですわっちゃうじゃないか。"空気イス!"のつもりなのか、オトボケなのか、困った奴だ。

図書券 4000円

ファミ通チケット 2442ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

はちゃめちゃ空中歩行術!!

大阪府　和田岳彦　(会員番号900531)

くさりがまがなくても上へ登れるのれーす

高い所から足を踏みはずせば下に落ちるのがあたりまえ。ところがジョイスティックのBボタンだけを連射にして、ABボタンを同時に押したまま崖から落ちると、戦士は画面の上から現われる。不思議なこともアルゴスね。

このジョイスティック技をインドラの部屋で応用すると、とってもおもしろインドラ!!

連射装置付きジョイスティックのBボタンを連射にする
ジョイスティックのABボタンを押したまま高いところから落ちる



➡ジョイスティックのBボタンを連射にしてABボタンを押したまま落ちよう!!



➡戦士はゆっくりと落ちてゆくから、ジョイスティックの右を押し方向転換する。

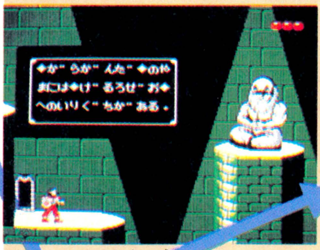


⬅下に落ちて行った戦士は不思議なことに再び画面の上から現われてくるのだ!!

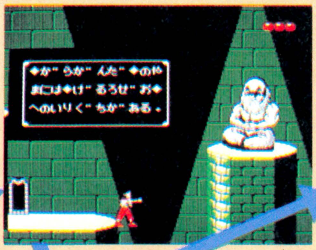


⬅一段高い崖に着地成功。くさりがまを使わずに崖の上へ登ることができたぞ!!

応用編　インドラの部屋でやると、はちゃめちゃ面へ!!



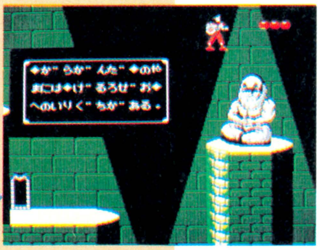
⬆インドラの部屋に来たら、ジョイスティックのBボタンだけを連射にしておく。



⬆ジョイスティックのABボタンを押したまま右方向へ進み、崖から落ちるのだ。

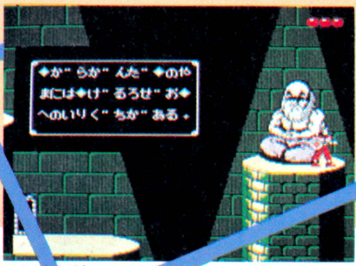


⬆フツーなら落ちて死んでしまうが……。ABボタンはぜったい離してはいけない。



⬅再び画面の上から現われる!!

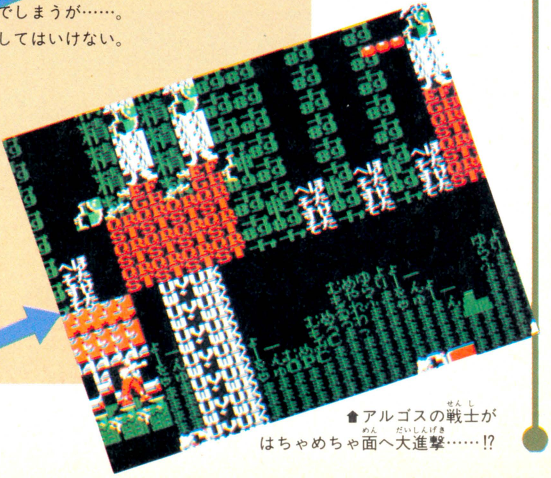
ここから、さらに右へ落ちると……



⬆着地成功。それにしてもデカイ奴だな……。



⬆ここからさらに右側へ飛び降りてみよう!!



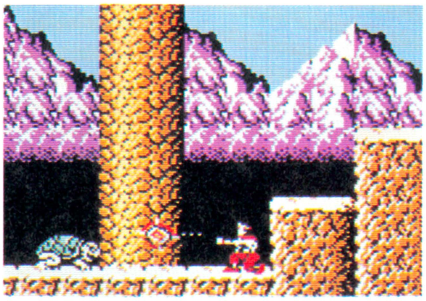
⬆アルゴスの戦士がはちゃめちゃ面へ大進撃……!?

図書券 3000円
ファミ通チケット 1758 ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

はじめにパワーアップありき!!

東京都　落合　進　(会員番号586226)

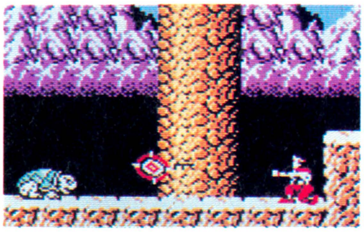


➡壁を背にしていれば、敵は後ろから来ない。あとはひたすらBボタン連打。

壁を背にしてひたすらBボタン連打っ!!



⬅精神力がたまったら、矢印でパワーアップを選ぼう。



⬅パワーアップすると、ヨーヨーが2倍の長さになる。

ゲームスタート時に持っているヨーヨーは飛距離が短い!!で、ゲームをスタートしたら、地面が段になっている所まで行き、壁を背にしてしゃがみ込み、ひたすらBボタンを連打するのだ。連射装置付きのジョイスティックなら完璧だね。

敵をやっつけて精神力を高めたら、パワーアップを選ぼう。ヨーヨーの飛距離がそれまでの2倍になってありがたいぜ!!



⬅さらに敵をやっつけていると、ライフの器が増える。



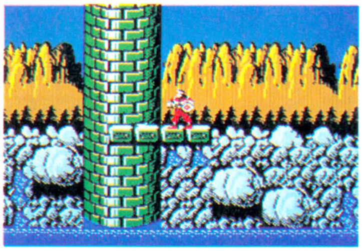
⬅体力回復。ライフの器は最大12個まで増やせるぞ!!

図書券 2000円
ファミ通チケット 1349 ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

水の中だってへっちゃら!!

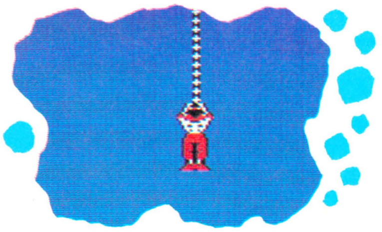
大分県　石坂正明　(会員番号183703)



⬅ロルセニア渓谷にそびえる石柱のいちばん下の枝に立つのだ。



➡くさりがまを枝にひっかけてスルスルと水面へ下りて行く!!



⬅水の中でも死ぬことはないが、これといってやることもない!!

エリア5のロルセニア渓谷。その写真の場所で"くさりがま"を使い水辺に下りると、そのままズンズンと水の中まで入ってしまうぞ。別に深い意味があるわけではないんだけどね。

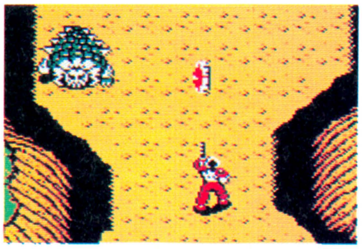
図書券 2000円
ファミ通チケット 1262 ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

ヨーヨーがヘンだヨー!!

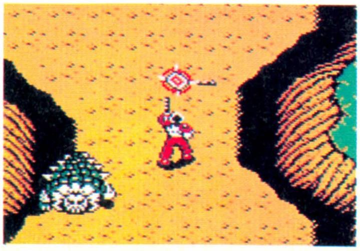
大阪府　中原健太郎　(会員番号900532)

この秘技も連射装置付きのジョイスティックが必要。Bボタンを連射にして、エリア3のゲルロゼオの面へ行く。ここでジョイスティックの右上、左上、右下、左下のどこでもいいから、ななめ方向に入れてBボタンを押すと、ヨーヨーの向きがヘンになってしまう。



⬅これがゲルロゼオにおける正常なヨーヨーの飛び方なのだ!!

連射装置付きジョイスティックの
Bボタンを連射にする
スティックをななめ方向に入れて
Bボタンでヨーヨー攻撃をする



➡ジョイスティックをななめ方向に入れて投げると、この通り。

図書券 5000円
ファミ通チケット 2500 ガバス

●北斗の拳2 ©武論尊・原哲夫/集英社/フジテレビ/ショウエイ・システム/東映動画

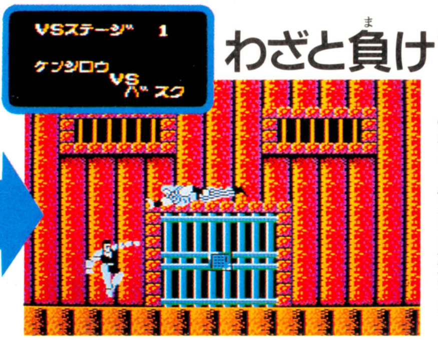
いきなりステージ4、ソリア軍と対決だ!!

群馬県　山本宗治　(会員番号900533)

まずVSモードを選ぶ



わざと負けてゲームオーバーにする!



←VSモードを選び、ステージ1のボス、バスクと対決する!!

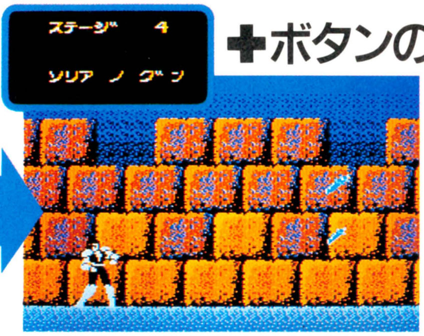


←ここは、わざと負けて、あっさりとゲームオーバーになろう。

ゲームモードを選ぶ



✚ボタンの下を押しながらスタート!



←いきなりステージ4、ソリア軍のところからゲームが始まる。

まずVSモードを選び、バスクと対決して、わざと負け、さっさとゲームオーバーになろう。

タイトル画面に戻ったところで、セレクトボタンを一度押し、〝PUSH START〟にマークを合わせ、コントローラーⅠの✚ボタンの下を押しながらスタートすると、いきなりステージ4、ソリア軍のところからゲームを始めることができるのだ。

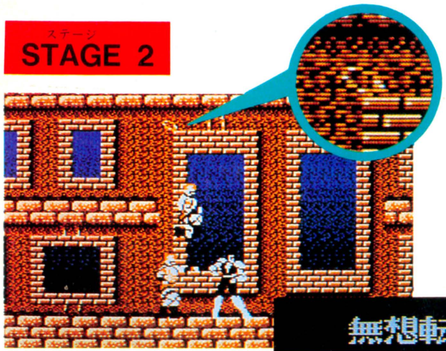
図書券 2000円
ファミ通チケット 1450 ガバス

●北斗の拳2 ©武論尊・原哲夫/集英社/フジテレビ/ショウエイ・システム/東映動画

無想転生に唯一の欠点が……!!

福岡県　長藤秀明　(会員番号900534)

STAGE 2



↑ステージ2を少し進んで行くと、画面の上のほうにユリアの金色のネックレスが……。見逃すなよ!!

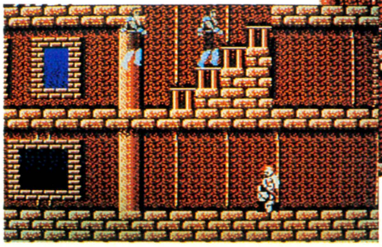
ユリアのネックレスには2種類あることを知っていると思うけど、銀色のネックレスはオーラパワーが3つ分増え、金色のネックレスを取るとケンシロウが分身して無想転生となる。

無想転生の間、ケンシロウは無敵なんだけど、ただひとつの欠点があった。それはステージ2にある階段を上れないのだ。つまり無想転生は同じ階でしか使えないってワケね。

無想転生になって階段を上って行くと……



➡金色のネックレスを取ると、ケンシロウが分身して無想転生となる。この間は完璧に無敵なのだ!!





↑無想転生に意外な欠点が……。階段を上っても上の階に行くことができないのだ!!

図書券 **4000**円

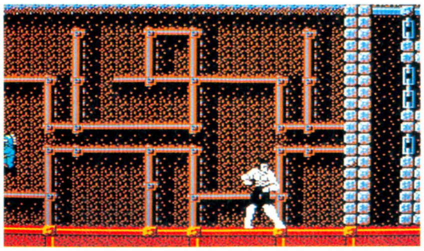
ファミ通チケット **2206** ガバス

●北斗の拳2 ©武論尊・原哲夫/集英社/フジテレビ/ショウエイ・システム/東映動画

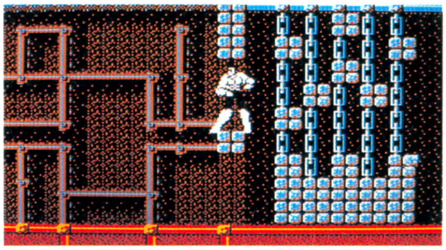
元斗の戦士、緑光のタイガ攻略法!!

大阪府　南　政力　(会員番号900535)

STAGE 3 ブロックを壊し、下から4個めブロックの上に立ち攻撃する!



⬆ステージ3の最後の壁の所に来たら、下から4個めのブロックを残しタイガが登場する前に壁を壊すのだ。



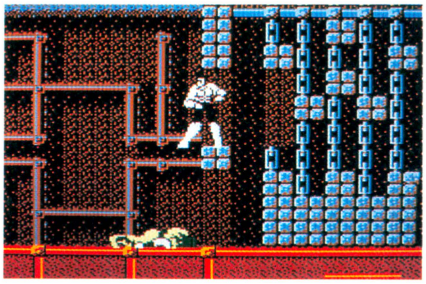
⬆残しておいた下から4個めのブロックの上に乗ってタイガが来るのを待つ。こーなればもう勝利は目前だ。

ステージ3の最後の壁の所まで来たら、タイガが登場する前に下から4個めのブロックを残して壁を壊し、そのブロックの上に乗ってタイガが出てくるのを待ち受けるのだ。

その状態でタイガがジャンプして近づいてきたときにキックやパンチを浴びせかければ、ダメージをあまり受けずタイガを倒せるぞ!!



➡タイガも恐るるに足らず。あっさりとKOだ!!



図書券 **3000**円

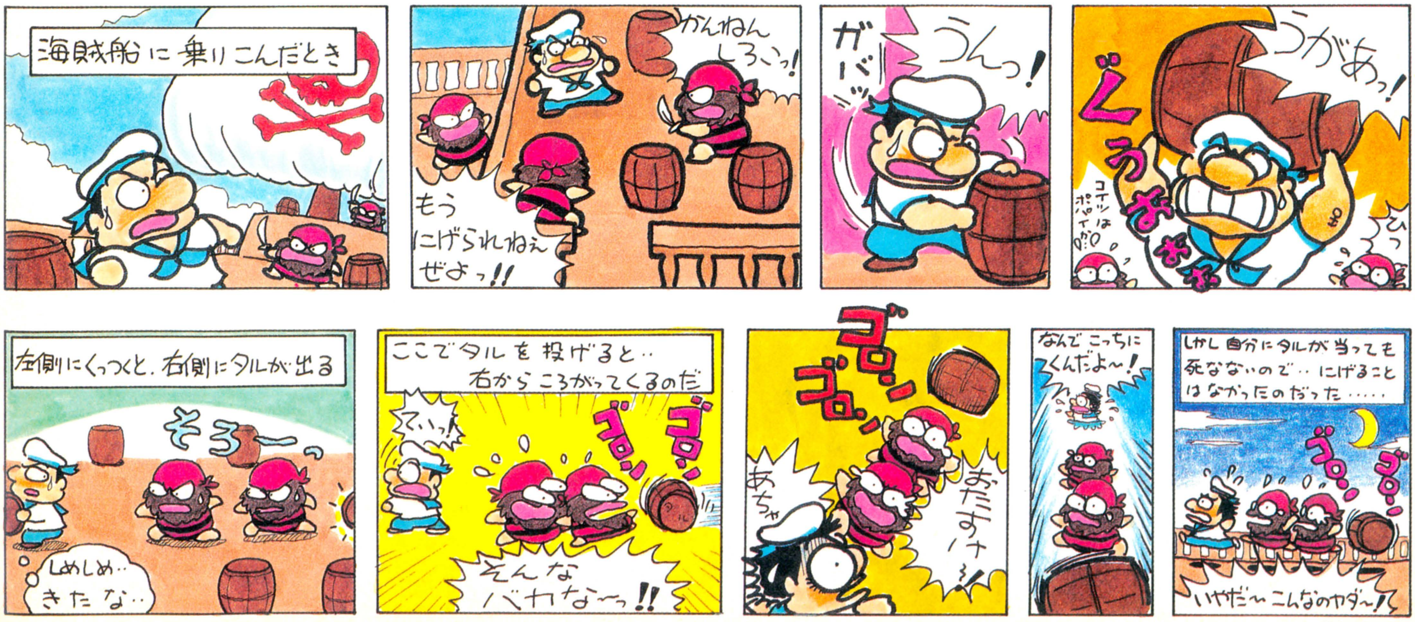
ファミ通チケット **1542** ガバス

●魔界島 ©カプコン

自分の投げた樽に当タル!!

千葉県　船橋康裕　(会員番号900536)

海賊船の中でモモタルーが画面のいちばん左端から樽を投げると、何故か画面の右から樽がころがって来る。



N.MAKINO

図書券 3000円

ファミ通チケット 1771 ガバス

●グリーンベレー ©コナミ

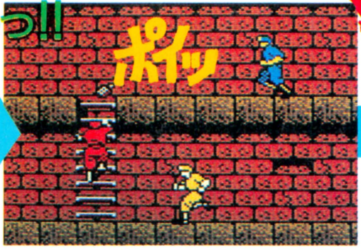
バグ兵士だけどピストル撃ち放題!!

大阪府　辻尾仁志　（会員番号900528）

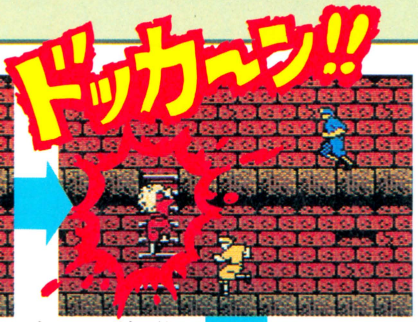
顔をめがけて手榴弾を投げるっ!!



➡ハシゴに立つ位置や投げる位置が重要なポイントだ。予行演習は欠かせないな。



➡このように、ちょうど顔の所で爆発するように手榴弾を投げる！

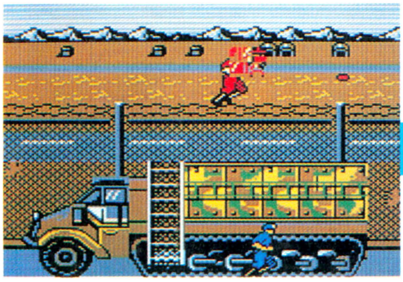


⬅自分が助かるためには何だってやっちゃうもんね、が戦争だ。

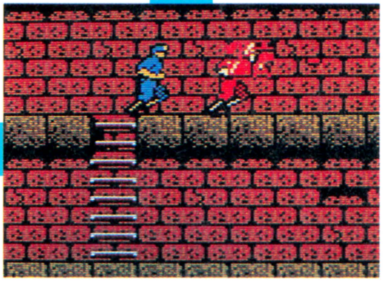
相棒の非常な手段によって、顔をめちゃくちゃにされた兵士が、いつしかピストル撃ち放題男となって果敢に戦っていくという秘話が、このゲームの中に隠されていることをご存じだろうか。いやもう聞くも涙、語るも涙。

上の写真のように、悲劇のヒーローがハシゴの途中にいるときに、相棒が顔をめがけて手榴弾を投げると、なんと彼の顔はバグバグ。だが彼はめげなかった。いきなりピストルを手にし、無限に撃つという特技を覚えたのだ。

やられるまでピストル撃ち放題なのだ!!



➡顔はバグったけど有効な手段だね。



⬅いつのまにやらピストルが使える。

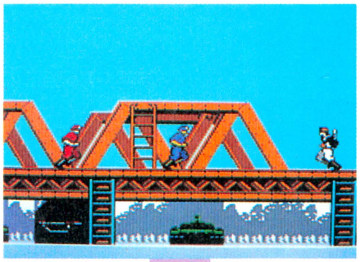
図書券 2000円

ファミ通チケット 1221 ガバス

●グリーンベレー ©コナミ

ロケットランチャーが手榴弾に変わる！

熊本県　吉岡祐次　（会員番号900529）



➡ちょうどこの位置にランチャーがくるようにスクロールさせる。

このゲームでは、途中やられると同じやられた画面の左端から復活して出てくるよね。この復活する位置というのをよく覚えておこう。で、敵を倒してロケットランチャーを出したら、これを復活する位置にくるようにスクロールさせておき、おもむろにやられる。

そして次に復活するとロケットランチャーも同時に取れるはず。だが実は手榴弾なのだ。

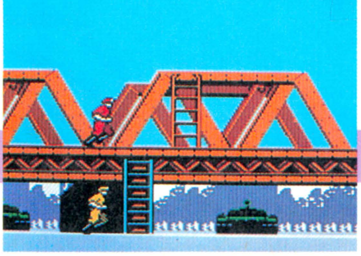


⬅なんと、ランチャーが手榴弾にすり替わっていたのだ。さすが!!

ロケットランチャーの所で復活するのがポイントだ！



➡画面を動かさないようにして、わざとやられちゃうのだ。



➡すると思惑どおりランチャーの位置で復活して出てきた。



⬅でもランチャーを抱えてないぞ。武器は確かに取ってるはずなのに。

図書券 2000円

ファミ通チケット 1468 ガバス

●グリーンベレー ©コナミ

うわっ! バグっちゃったよー!!

神奈川県 山田英司 (会員番号801409)

この技をやるには繊細な神経と立派な根気が必要なのだ。2Pでゲームを始めたら右の写真のように、鉄橋のハシゴのこの位置に青い兵士を立たせ、こいつの横でこいつに向かってロケットランチャーをぶっぱなす!! と、画面がグチャグチャにバグっちゃうのだ!

で、問題なのは〝この位置〟。とても微妙な位置で表現しづらいんだな。写真をよーく見てこのあたりで何度かやればうまくいくはず。

この位置で相棒に向かって撃つ!! と……

➡今は青兵士がランチャー持ってるけど赤兵士に渡そうね。

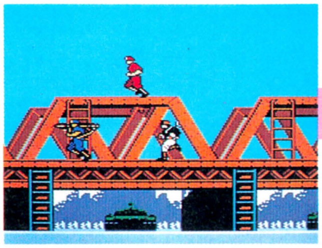




⬅ハシゴの上から1歩下に降りかかったあたり。右足位置注意。

はしごを降りれば元通り!

➡でもこれも青兵士がハシゴの上か下に行けば大丈夫だぞ。





⬅元に戻ったと思ったらひとりいない。



⬅敵兵の足だけが歩いてたりするのだ。

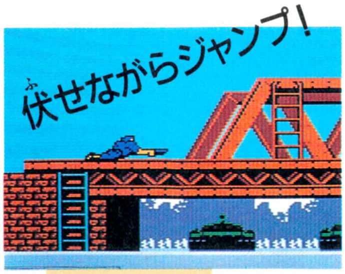
図書券 1000円

ファミ通チケット 818 ガバス

●グリーンベレー ©コナミ

兵士たちの奇術あそび!?

東京都 増田昌幸 (会員番号900530)



くる日もくる日も戦争ばかりしていたんじゃ、はっきりいって体がナマッちまうぜ、となんかよくわかったようなわかんないようなことをおっしゃるグリーンベレーさん。んじゃ、どうやって体を鍛えていらっしゃるんですか? とたずねたら、次のような訓練をご披露して下さった。左は伏せた姿勢のままジャンプする〝伏せジャン〟、右はジャンプしたまま歩く〝ジャン歩〟だそうだ。どうも今日はお忙しい中、どうもありがとうございました……。



伏せながら
ナイフを使って
そのまま
ジャンプ!





ナイフを使って
そのまま
ジャンプ!

秘技満載のファミコン通信13号は6月12日(第2金曜日)発売です

図書券 2000円
ファミ通チケット 1401 ガバス

●グリーンベレー ©コナミ

発見！ 秘密の拳銃!!

高知県　金澤　誠（会員番号813596）

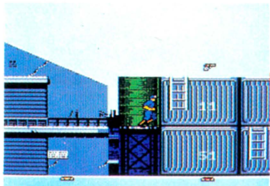
ステージ3

まずは、ステージ3まで行ってもらおう。ステージ3まで行かないと、拳銃は手に入れられないのだ。
拳銃を手に入れたら、早めにはしごを見つけて下におりる。下におりきっても✚ボタンの下を押しっぱなしにして、スティーブやベンがしゃがまなければ成功だ。この状態のまま、✚ボタンの下を押しながらAボタンを押せば、クツの先から弾が飛び出してくるではないか！
さっき取った拳銃は、クツにも装着できるという敵の秘密兵器だったのかもね。

おっ！

クツから弾が出たぞ！

まずは拳銃を取るのだ

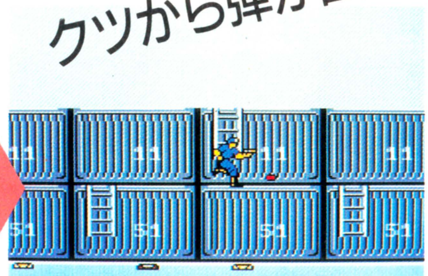


⬅ステージ3のここに来ると、拳銃が現われるぞ。

はしごをおりる



⬅はしごをおりても✚ボタンの下は押したままだ。



⬅この状態でAボタンを押すと、拳銃の弾がクツから発射されるぞ。

✚ボタンの下を押しっぱなしにしてしゃがまなければ成功！

図書券 2000円
ファミ通チケット 1256 ガバス

●グリーンベレー ©コナミ

レーザーが人間に変身するのだ！

東京都　井上英之進（会員番号808651）

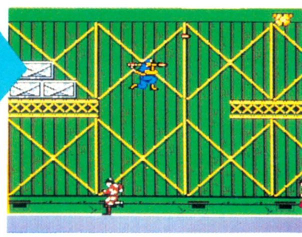


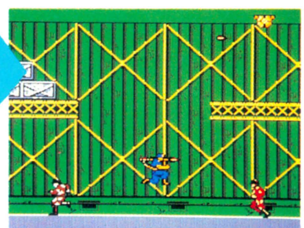
⬆ステージ5でランチャーを取っても、やられてしまっては何にもならないぞ。



ここまでたどり着こう

飛びおりる瞬間にランチャーを撃つ！





⬅レーザーに弾をあてるには、タイミングがものを言うのだ。

ランチャーを持っていなければダメ！

お次は、ステージ6での秘技だ。ただし、ステージ5にいる間にランチャーを手に入れて、ランチャーをなくさないようにしてステージ6まで来なければならないぞ。
さて、ランチャーをキープしたままステージ6まで来たら、後半に出てくる写真のような場面までたどり着こう。そして、はしごを登り、上の段の右ぎりぎりの所に立つのだ。
この位置に立つと、画面の右端にレーザーが見えているはずだ。レーザーにランチャーの弾をあてるには、いま立っている位置からジャンプして、飛びあがった頂点でランチャーを発射するようにすればいい。
レーザーに弾があたると、敵の兵士が飛び出すのだ。破壊されたレーザーから人間が飛び出すということは、実は有人制御のレーザーだったんだね。



⬅おっ！ レーザーの中から人間が飛び出したぞ。おみごと。

人間が飛び出す！

図書券 3000円
ファミ通チケット 1871 ガバス

●プロ野球ファミリースタジアム ©ナムコ

相手にスライディングさせない!

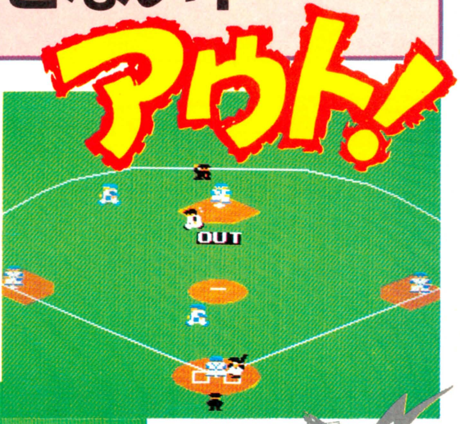
長崎県　柴原　哲　(会員番号900544)

試合が緊迫しているときは、たったひとつの盗塁で勝敗が決まってしまうことも多い。

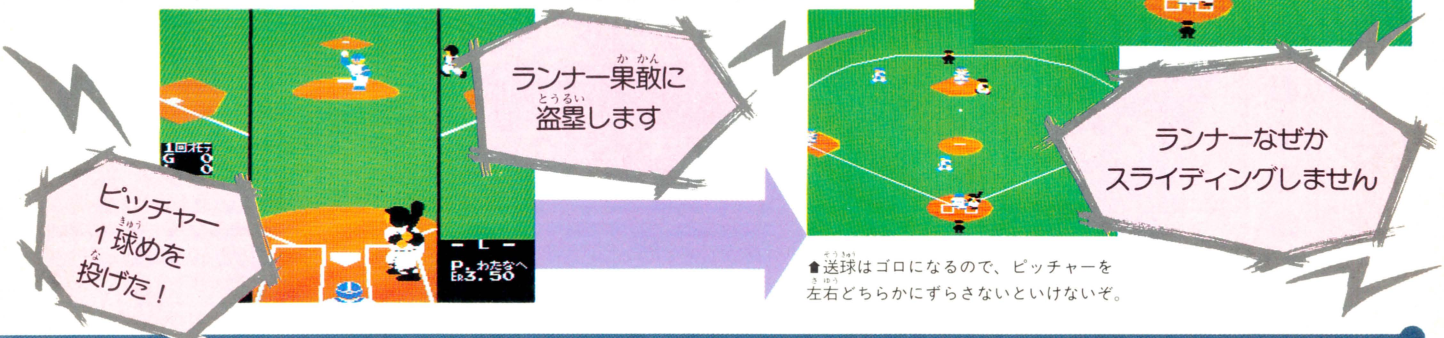
そこで、1塁から2塁への盗塁のとき、ランナーを必ずアウトにしてしまうという、相手に嫌われてしまいそうな技を紹介しよう。

1塁ランナーが盗塁したら、✚ボタンの下を押しながらAボタンを押して送球する。すると、送球がいつもより速くなり、さらにランナーがスライディングできなくなってしまうのだ! これで確実にアウトをとれるぞ。

まあ、大切な野球仲間を怒らせないように、気づかれずに使うのがコツだね。



✚ボタンの下とAボタンを同時に押すのだ!



⬆送球はゴロになるので、ピッチャーを左右どちらかにずらさないといけないぞ。

図書券 1000円
ファミ通チケット 821 ガバス

●ゴルフJAPANコース ©任天堂

奇跡の水切りショット!

東京都　島田雄一郎　(会員番号900545)

池の手前にボールがあるとき、✚ボタンの上を押しながら打つと、水切りショットを打てることがあるのだ。



N.MAKINO

藤子せんせい ゴメンナサイ…

秘技満載のファミコン通信13号は6月12日(第2金曜日)発売です

図書券 3000円

ファミ通チケット 1975ガバス

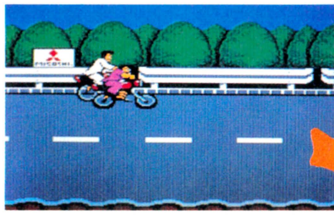
●熱血硬派 くにおくん ©テクノスジャパン

バイクの熱血バックなのだ！

東京都　斉藤　誠　(会員番号900537)

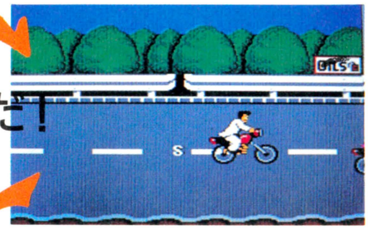
シーン2 Sマークを取って✚ボタンを左に入れるのだっ!

シーン２に出てくるＳマークを取ってＢボタンを押すと、ターボがかけられるのは知ってるね。ターボをかけるとメチャクチャに速くなるんだけど、使い方はそれだけじゃない。Ｓマークを取ってターボをかけ✚ボタンの左を押していると、バイクはだんだんと遅くなり、ついにはバックしてしまうのだ。



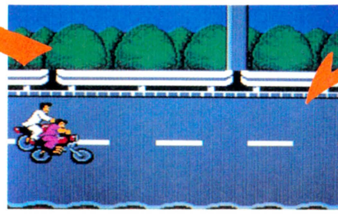
敵をやっつけて

⬅残り時間の表示の下２桁が、39秒から30秒までの間に敵を倒すとＳマークが現われるのだ！



Sマークを取るのだ!

⬆上に乗るようにすれば、Ｓマークが取れるのだ。早く取らないと消えてしまうことになる。



ターボをかける!

逆スクロールでバイクがバック!



➡スクロールがだんだんと遅くなり、ついにはバックだ！

➡✚ボタンの左を押しながらＢボタンだ!!

図書券 4000円

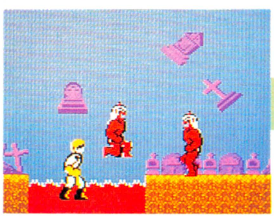
ファミ通チケット 2497ガバス

●キン肉マン キン肉星王位争奪戦 ©ゆでたまご・集英社・ＮＴＶ・東映動画/バンダイ

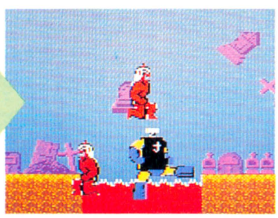
キング・ザ・100tに変身だっ!!

東京都　吉田康治(会員番号900538)

溶岩の池に入りエネルギーを減らす



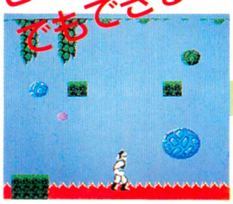
エネルギーが0のとき
コントローラーⅠの
✚ボタンの右と
ＡＢボタンを押す



ステージⅠには途中に煮えたぎる溶岩の池がある。その中に入るとエネルギーが減ってしまうのだけど、エネルギーがちょうどなくなって、次の超人にかわるとき、コントローラーⅠの✚ボタンの右とＡＢボタンを押すと、どーゆーわけか味方の超人がキング・ザ・100ｔに変身してしまうのだ。

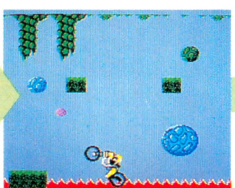
この秘技をステージ２の溶岩の池で使うと、バイクマンとパルテノンの合体超人が登場するぞ!!

STAGE2でもできる!



⬆エネルギーがなくなったら✚ボタンの右とＡＢボタンだ。

⬇なんとバイクマンの登場だ。でも、それだけじゃないぞ!!



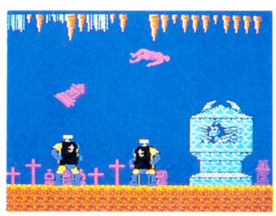
おっバイクマン!

こちらはパルテノン!



⬆こちらはパルテノン。バイクマンと交互に入れ換わる!!

キング・ザ・100t同志の対決も可能!



⬆変身してステージⅠ-4まで行くとキング・ザ・100t同士の対決だ。



⬆くらえっ、100tプレス!!　日頃の恨みをおもいきりぶつけるのだ。

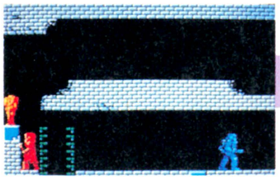
図書券 3000円
ファミ通チケット 1617 ガバス

●レリクス 暗黒要塞 ©ボーステック

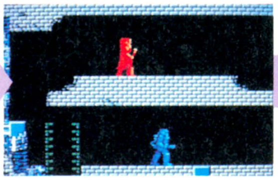
隣の画面の敵をやっつける！

神奈川県　和田吉男　（会員番号374929）

この部屋にきたら

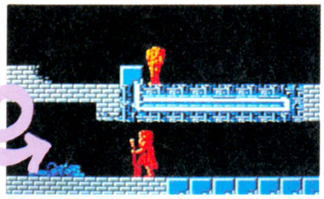


一度上にあがって





戻ってみると



写真の部屋に来たら、敵を無視して上にあがり、右へ進もう。一番右に来たら下におりて左を向き、その場で攻撃する。敵にあたった音がすれば成功だ。左の部屋には敵の死体があるはず。

⬆この画面まで来たら、一段下がって左に攻撃しよう。〝グエッ〟とか〝ムギュ〟とか音が聞こえる。

⬆敵が死んだ音がしたら、左へ行って確かめてみよう。そこには屍と化したブラストアーミーが横たわっているはずだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1261 ガバス

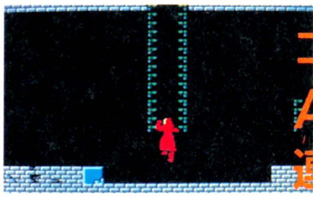
●レリクス 暗黒要塞 ©ボーステック

はしごを速く上るのだ！

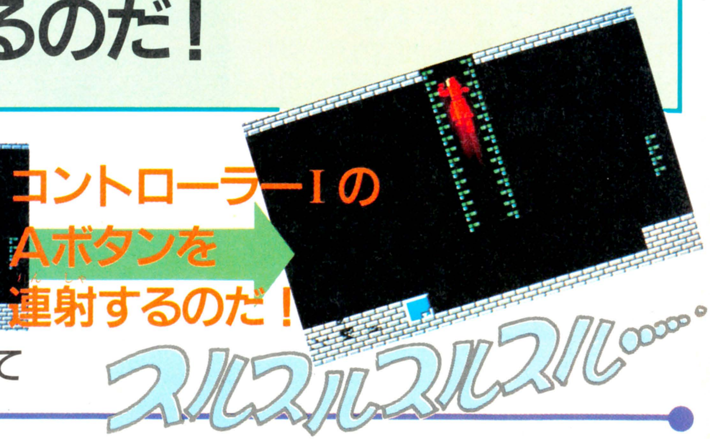
千葉県　佐野弘光　（会員番号900539）

キャラクターの動きがゆったりとしている『レリクス』。この動きをもどかしいと感じるときがけっこうある。

そこでこの技。はしごを上るとき、コントローラーⅠのAボタンを連射すれば、いつもの倍くらいの速さで上れるのだ。もちろん下りでもOKだ。



はしごにつかまって



図書券 2000円
ファミ通チケット 1215 ガバス

●南国指令!! SPY VS SRY ©ケムコ

スタッフ画面を発見したぞ！

愛知県　中島正人　（会員番号900540）

ミュージックボックス画面のあとに出てくるのである!!

10号で紹介したミュージックボックス。なんと、そのあとにはスタッフ画面が隠されていたのだ！

ゲームの曲を聞き終わったら、スタッフをご覧あれ。

ゲームをクリアーして潜水艦に乗ったらコントローラーⅠのABボタンを押したままにする



コントローラーⅡのABボタンを同時に押す





秘技満載のファミコン通信13号は6月12日（第2金曜日）発売です

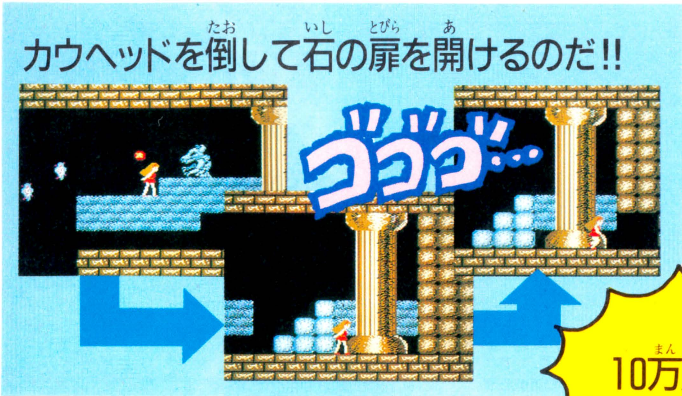
図書券 3000円

ファミ通チケット 1717 ガバス

●ロストワード・オブ・ジェニー ©タカラ

スロットで10万点ボーナスだぜ!

神奈川県　永田文雄　（会員番号900524）



フーマンチュー登場!!



⬆中国人らしいけど"B"の文字がなんかアヤシゲだな。

⬇次の要領でスロットをやれば百発百中大成功だぜ！

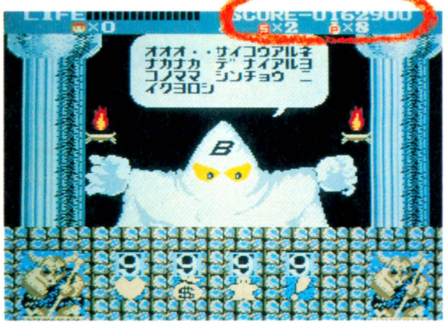


しっかり
10万点入ってるぞ！

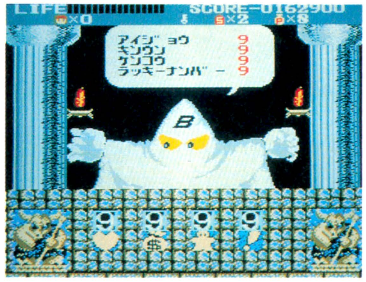
スロットが回り始めたら
スタートボタンを押し
Aボタンを4回押したら
再びスタートボタンを押す

強敵カウヘッドを倒すと、隠れていた石の扉が開いて、"我知世界大占術師的謎中国人"の風漫中の館に行くことができる。ここでスロットをやり、出た数を占ってくれるんだけど、占いとはまた別に4つ同じ数が並べば10万点のボーナスももらえてしまうのだ。

そこでだ、確実に4つ同じ数で止める方法を永田君から教わったので、公開しちゃうぜ。右のコマンドをきっちり入力しよう。これでもうどんなに悪い運勢が出ても、10万点もらえばこっちのもん。占いなんか信じないよン。



⬆62900点から1ケタ増えて162900点。もうかっちゃった。



⬅ほら、ゾロ目の9だ。これが最強最高の運勢なのだ。おまけに点数も。

図書券 1000円

ファミ通チケット 711 ガバス

●グーニーズ2 ©コナミ

コナミゲームの主人公パスワード！

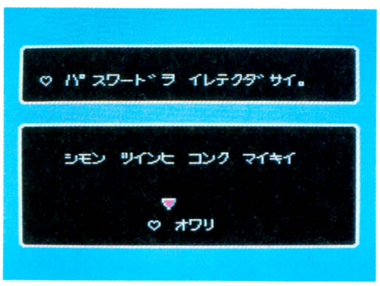
北海道　山内勝正　（会員番号900541）

コナミさんのこれまでのゲームの主人公を覚えているかな？『悪魔城ドラキュラ』のシモン、『ツインビー』のツインビー、『キングコング2』のコング、そして『グーニーズ』『グーニーズ2』のマイキー。

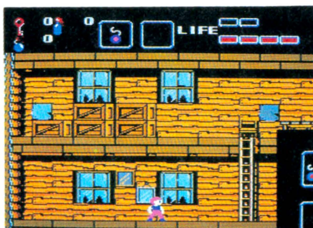
これら主人公の名前を組み合わせると、なんとまあリッパなパスワードができあがってしまうのだ！

アイテムどっちゃり、仲間は4人、だけど武器がないんだよねェ。

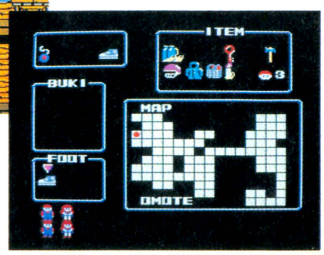
このパスワードを入れると



⬆ツインヒとかコンクとかむりやりという感じも。



アイテムは
いっぱいだけど



武器がない!?

図書券 2000円
ファミ通チケット 1010ガバス

●プロ野球ファミリースタジアム ©ナムコ

抑えのはずが連続フォアボール!?

石川県　山中伊織　(会員番号900542)

WATCHモードでやろう!



➡この技は、ぜひともWATCHモードでやってほしーと思うのだ。

〝WATCHモード〟で試合を始めたら、1球も投げないうちにピッチャーを交代。これを3回繰り返すと、4人めのピッチャーはもうプレッシャーがかかっちゃって、フォアボールの連続になっちゃうのだ。あげくのはてには押し出しの1点まで与えちゃうことに。先発投手に素直に投げさせた方がよかったかもね。

1球も投げないうちにピッチャー交代!



またまた1球も投げないうちに交代!



くどいよーだがまた交代!



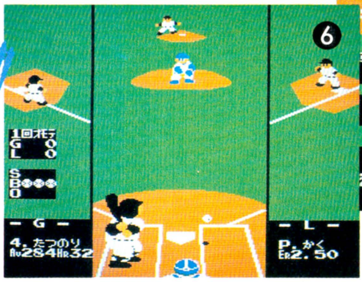
いきなりフォアボールです!



ようやく4人めの投手第1球を投げます!!



連続フォアボールで押し出し!



➡WATCHモードだからどっちが得になるというわけでもないけどさ。

⬆交代させるときは、いちど投手がマウンドに立ってからやらないと失敗するからね。

⬆バッターの方をBボタンを押して動かさずにおくと、いつもよりテンポが速くなる。

図書券 1000円
ファミ通チケット 616ガバス

●タッチ ミステリー・オブ・トライアングル ©東宝

助けてもらうまでワープするからね!!

鳥取県　小河真吾　(会員番号900543)

このゲームの目的というのは、10匹の小犬を助けることにある。で、ゲームスタートすると、すぐに小犬が1匹、いつでも助けてくれと言わんばかりに出現。

もちろんこの1匹も10匹のうちの1匹だから、当然助けなくちゃならないんだけど、もし助けなかったらどうなるか。

なんと、またまた画面右端からワープして出てきちゃうのだ。

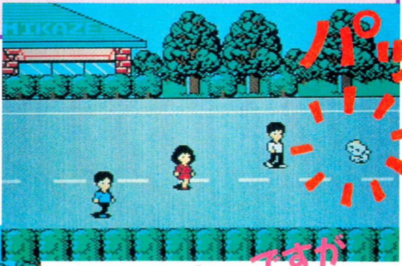


最初の1匹めのボクを早く助けて!

⬆まだ敵キャラもいないし、助けようと思えばすぐに助けられるはずなのだ。

あのーボクを助けないと……

⬇ところがそのままスタスタと無視して通り過ぎて行くと、小犬は。





しつこいよーですが再度チャンスを!

⬆いつのまにワープしたのか、画面右端にちゃっかり現われる。助けてやれよな。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1871 ガバス

●マッピーランド ©ナムコ

風船を持ったままクリアー！

千葉県　丸野勝明　（会員番号900546）

風船につかまりここまで来る



⬅ここに来る前に、必ず十字架を取っておけ。

ステージ6　まずは十字架を取ってから

とにかく、教会へ入って十字架を取っておこう。そのあとで、風船につかまって行ける所まで行く。ここからが秘技なのだ。

風船からおりると、風船だけがちょっと移動する。そこで、風船の真下に行って風船につかまりまたおりる。これを繰り返すと、風船と一緒にどんどんと先に進め、ついにはニャームコの前を通りクリアーできてしまうのだ。

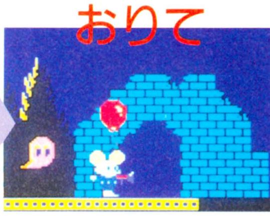
これの繰り返し！

風船から



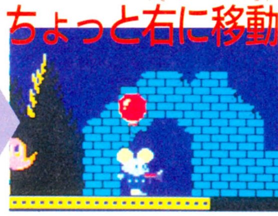
⬆風船につかまったままでは、ここまで来るのが限界だ。そこで……。

おりて



⬆風船をはなして下におりると、風船だけがちょっと右にずれるのだ。

ちょっと右に移動



⬆こんどはマッピーを風船の下まで行かせ、ジャンプして風船をつかむ。

またつかまる



⬆つかまったら、そのままもう一度下におりるという作業の繰り返しだ。

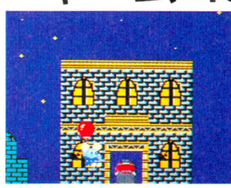
ここまで来ればOK





⬆この辺まで来ると、下におりたときマッピーが向こうに隠れるぞ。

ニャームコの前もスーイスイ







晴れてクリアー！　7面へ

図書券 3000円
ファミ通チケット 1718 ガバス

●リンクの冒険 ©任天堂

下突きしながら上昇するのだ！

東京都　上野憲明　（会員番号900547）

大神殿のここで……

大神殿の中を進んでいくと、写真のような部屋が出てくる。ここに、ボトマスターがいるのだが、こいつは、攻撃するといくつにも分裂する。

さて、ボトマスターを、さっきの部屋から外におびき出し、最初の一撃に下突きをおみまいしてみよう。

分裂したボトマスターが、攻撃されるたびに、少しずつ上にあがるのでリンクも一緒にあがっていくのだ。



⬅この部屋に入ると、いきなり現われるのだ。

ボトマスターが



⬆そろそろと、つかず離れずおびき出すのだ。

おびき出したら

下突き！





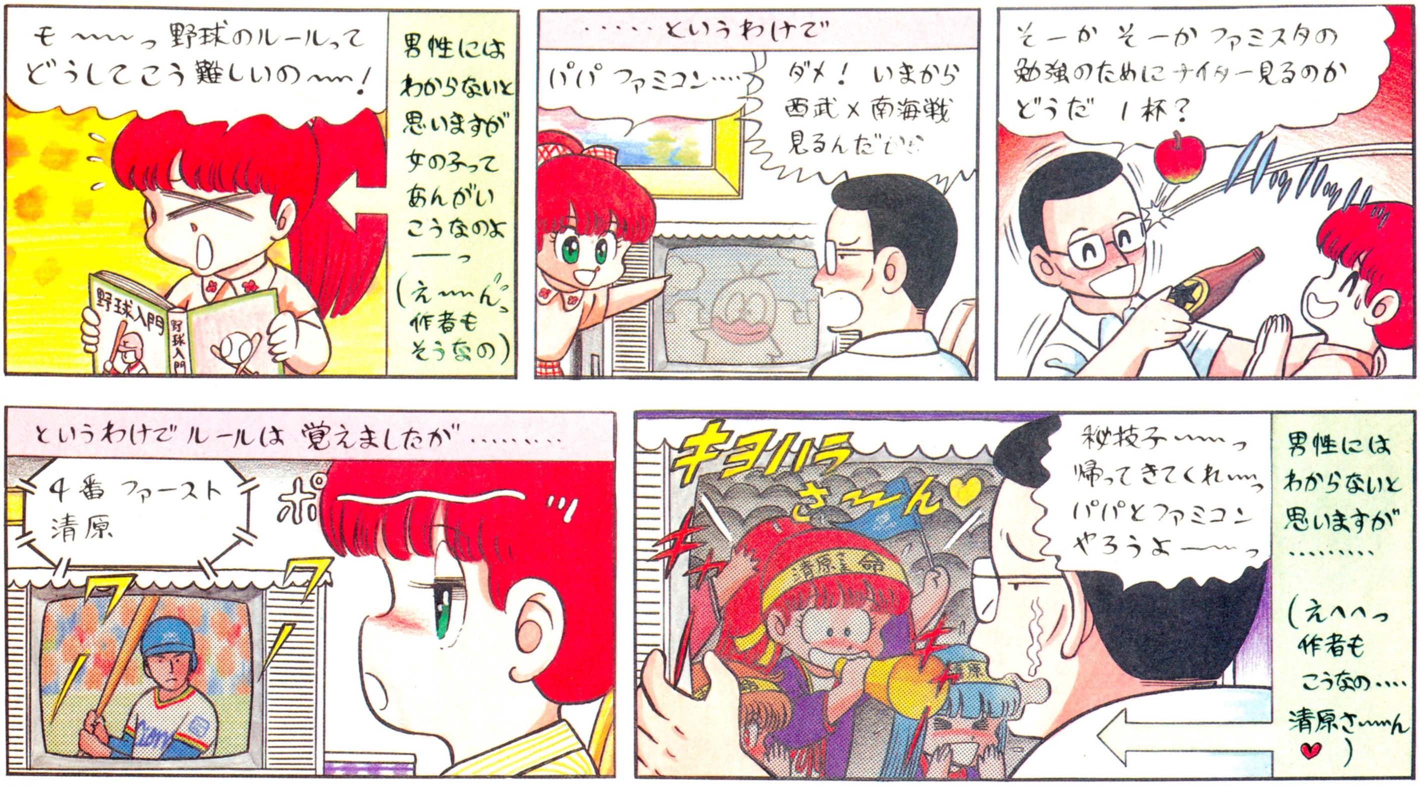
⬅攻撃力が弱いうちの方が、より上まであがれるようだ。

⬇とうとうこんな所まであがってきたリンク。あとは攻撃を続けてやっつけるぞ。

ぐんぐん昇っていくぞ！

禁断の秘技子ちゃん

作 山口みゆき



禁断の秘技大募集!!

豪華な賞品をいっぱいもらえちゃう大好評のガバスシステムだけど、ガバスを集めるんだったら、なんてったって禁断の秘技に応募するのがいちばん!!

禁断の秘技にキミの見つけた秘技が採用されると、秘技のスルドサに応じて、全国共通の図書券(1,000円～10,000円分)とファミ通チケット(500ガバス～5,000ガバス)がもらえちゃうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には編集部が決めた番号(採用された順に900,000からの連番)で会員登録をして、カッコイイ会員証まであげちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、必ずキミの会員番号をはがきに書いて送ってくれ!!

ただし、他の雑誌に載っているものを、そのまま書き写したり、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのある技は認めないぞ。あくまで自分で見つけた技に限る。

これぞ!! という秘技が見つかったら、すぐに右の"はがきのかき方っ!"をよく読んで、下のあて先まで送ってくれ!!

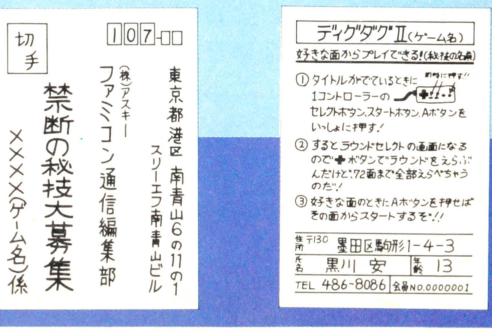
さぁ、キミも禁断の秘技に応募して、みんなのあこがれ大ガバス持ちになろうぜっ!!

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集　(ゲーム名)係

はがきのかき方っ!

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。自分の会員番号がない人は会員番号のところに"なし"と書いてくれ。採用された人にかぎり、会員登録をして、会員証を送ります。



毎号かならずキミのうちに届く“ガバスチケット”!!

ファミコン通信

ガバスシステム

●ガバスシステム　これは「ファミコン通信」の読者だけのチケット制度だ。ここに出ている品物のところに書いてある数のガバスが集まれば、そのプレゼントがキミのモノになるよ。

●チケットの入手方法　右のページにならんでいるのが、毎号ついてくる補助券ガバスの16ガバス。まずこれを貯めておこう。そして、キミが本誌の“禁断の秘技”や“町内会”などのコーナーに投稿して、みごとに採用されれば、なんと一挙に5000ガバスまでもらえる特典がある（詳しくは各コーナーの記事を読もう!!）。編集部からは、金色に輝くガバスを贈るぞ（1800ガバス以上必要なプレゼントへの応募には、この金色ガバスが必要だからね）。

あいつはバッチにかえたけど、ボクはゲームにする!

さて、もう気がついてるよね。ガバスを集めてもらえるプレゼントは、ここで紹介している13種類のモノたちだ。

●応募方法　キミの欲しい物のところに表示された数のガバスがそろったら、そのチケット全部と、右のページの右上にある応募券を切りとって、いっしょに封筒に入れ、編集部あてに送ろう（応募券には、クイズの答えと必要事項を絶対に全部書くこと）。ただし、1、2、3 番の品物は、それぞれ毎号抽選で20人にプレゼントするからね。そして今号の応募券を使っての応募は、6月12日までの到着分でしめ切るよ。それ以降の応募には、次号の応募券が必要になるから注意しよう。

12号のクイズ　（○の中に文字を入れよう）

ファミコン抱えてアイドルにインタビューするコーナーは?

スーパー○前一丁

注意　1800ガバス以上の品物の応募には編集部から贈られた金色のガバスが必要です（補助券だけでは応募できません）。

新作ソフトのプレゼントは、原則として発売後に発送されます。

今回の応募のしめ切りは、1987年6月12日到着分まで!

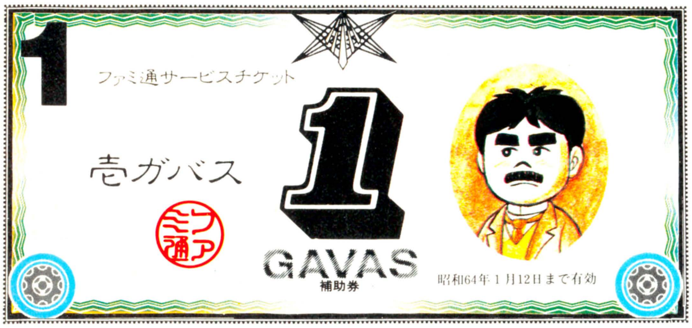
あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
「ガバスでもらうプレゼント」係



これがキミのガバスチケットだ!

今回のクイズのこたえ スーパー〇前一丁	6月12日号	
お名前		※会員番号(かいいんばんごう)
欲しいプレゼント名	〇番の	
同封したガバスの総額	万 千 百 十 一 ガバス	

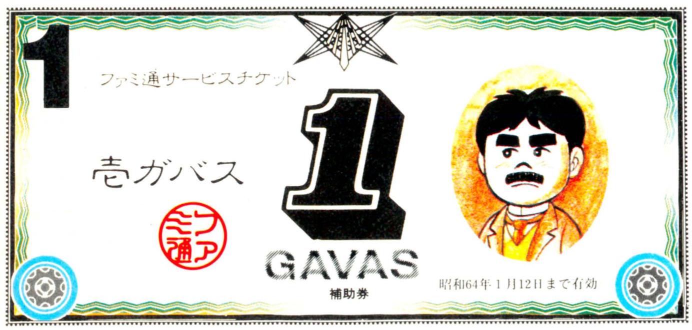
※会員番号のない人は書かなくてよい

















ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

ガバスでもらうプレゼント応募券⑫

しめ切りは1987年6月12日　　6月12日号

ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡
お名前	
電話番号	(　　　)　　　—







ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。〈ご注意〉 違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。



MSX2 は、アスキーの商標です。





堀井雄二の最新作

北海道連鎖殺人

オホーツクに消ゆ



堀井雄二の最新作『オホーツクに消ゆ』が、ついにベールを脱いだっ!! 5ヵ月の沈黙を破って堂々と放つ自信作とはっ!? 本誌独占激聞きインタビューのおまけつきの、超ウルトラ速報、8ページの緊急ワイド特集だぜっ!!

●ログインソフト　6月27日発売　5800円

超ウルトラ速報っ!!

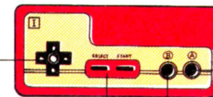
(北海道・納沙布岬)

東京湾・晴海に男の死体がっ!!

ストーリー

ある朝、東京湾・晴海埠頭に男の死体がっ!! 推定年齢45歳、身元不明、死後５日経過……。唯ひとつの手掛かりは、被害者が持っていたキャバレーのチラシだけ。しかし、被害者の足取りを追っていくうちに、意外なところから身元が判明。なんと被害者は北海道の人間だった！

コントローラーの使いかただっ!!



✚ボタン　コマンドを選択するときに使う。点滅している▶を上下に動かすのだっ!!

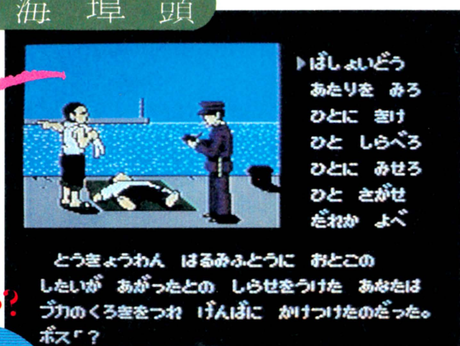
セレクト、スタートボタン　使わないらしい。

Aボタン　コマンドの決定に使う。メッセージの出力にも使用する。

Bボタン　コマンドの切り替え、コマンドのキャンセルに使う。

さあ、14のコマンドで捜査するのだっ!!

晴海埠頭





なんだや?

☗死体発見者の高野さん。しかし、彼が発見したときには、すでに死後５日が経過。手掛かりは何もない……。

『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』は、コマンド選択型のアドベンチャーゲーム。東京から北海道へ連鎖していった連続殺人を解決していくのが、ゲームの目的だ。君は警視庁一課の有能警部となって、謎に挑戦する。東京では黒木刑事、北海道では猿渡俊介刑事(通称シュン)が、君の心強い部下となってくれるぞっ!! 命令できるコマンドは14種類。この14種類のコマンドで、難事件を解決していくわけだ。さあ、君は試練に立ち向かえるか！

ばしょいどう

くろき「ボス。まだ　どこにいったらいいのか　わかりませんが……。

文字通り場所を移動するためのコマンドだ。移動可能な場所は、選択技に表示されるぞ。

あたりをみろ

くろき「けいさつのそうさは　もう　はじまって　いますが、このあたりは　つりびともいなくて

画面に出ている場所の周辺を調査したいときに使う。見えない所に謎あり、なのだ。

ひとにきけ

くろき「では　あたりにいるひとに　ききこみをしてみましょう。

画面に登場している人に聞いたり、画面外の人たちに聞き込みをするときに使う。

ひとしらべろ

くろき「だれを　しらべますか？
ボス「？

画面に登場している人やその他の人たちを調べるときに使うコマンドだ。

ひとにみせろ

くろき「なにを　みせますか？
ボス「？

証拠品、被害者の写真などを人に見せるときに使うコマンドだ。

ひとさがせ

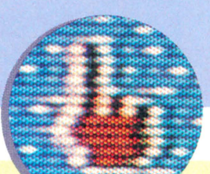
くろき「だれを　さがしますか？
ボス「？

重要人物、あやしい人などを捜すときに使う。犯人を捜したりもする。

だれかよべ

くろき「だれを　よびますか？
ボス「？

容疑者、死体発見者、被害者の家族などを呼びたいときに使うコマンドだ。



なにかしらべろ

シュン「なにを　しらべますか？
ボス「？

ものを調べるときに使う。☝で画面中をくまなく調べることもできるぞ。

なにかとれ

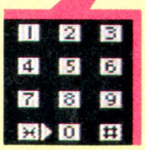
シュン「ここには　とるようなものは　みあたりませんが……。

捜査上重要なものをもちものに加えたいときは、このコマンドを使う。

しゃしんとれ

シュン「このあたりの　ふうけいしゃしんなんて　とるだけ　むだでしょう。

被害者の写真とか重要人物の写真を撮るときに使う。写真を撮ると画面がチカッとするぞ。



でんわかけろ

シュン「なんばんに　かけますか？
ボス「？

プッシュホンで電話をかける。３ケタ、７ケタ、10ケタの番号を受けつけてくれるぞ。

トランプをする

シュン「ボス！　そうさちゅうに　トランプなんか　して　いいと　おもっているのですか？

北海道でシュンとトランプをするコマンド。シュンに勝てば、捜査上のヒントをくれる。

そうさメモ

シュン「では　そうさを　ちゅうだんします。いいですか？

そうさメモ（ゲームを中断するためのパスワード）を出力するコマンドだ!!

釧路



もちものみろ

シュン「これが　もちものです。どれを　みますか？

持っている証拠品を、自分で見るためのコマンド。人に見せるには〝ひとにみせろ〟を使う。

捜査の手順大公開だぜっ!!

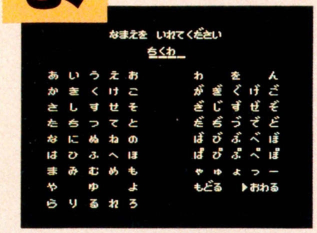
さて、コマンドがわかれば、いよいよ捜査の実践だ。今回はゲームの序章ともいえる東京編の捜査を追ってみた。いわゆる、捜査方法のアウトラインってやつだな。これを続んで、しっかり勉強しようぜっ!!

さあスタートだっ!!



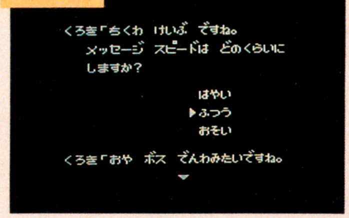
⬅スイッチを入れると、この画面になる。初めて遊ぶときは〝GAMESTART〟を選ぼう。

まず名前をつけてあげよう



⬅ここで、君が扮する警部の名前を決めるのだ。名前は4文字まで入力することができる。とりあえず、〝ちくわ〟。

捜査スタートだぜっ!!



⬅ちくわけいぶですね。メッセージはどのくらいにしますか？ と聞いてくるから、〝ふつう〟とね。

晴海埠頭へっ!!



⬆ここが最初の殺人現場。右側は警官、中央は殺された増田文吉、左側は死体発見者の高野さんだ。

栄通りだ!!



⬆被害者の身元を追って、高田馬場へっ!! 被害者が残した唯一の足どり。ここで何かがわかるかもしれない!!

ルブランで聞き込み!!

➡被害者はここ、キャバレー・ルブランのチラシを持っていた。もしかしたら生前に立ち寄った最後の店なのか。



ホステスたち



⬆ホステス、その1。彼女はどうやら、被害者にはつかなかったらしい。被害者のことを聞いても、何も知らない風なのだ……。



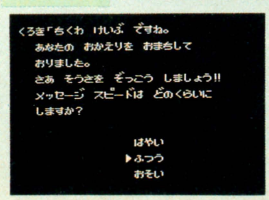
⬆ホステス、その2。彼女は被害者のことを知っていた。なんでも、しばらくすると大金が入ると言っていたらしい。

疲れたら捜査メモを取ろうっ!!



⬅捜査に疲れたら、捜査メモを取ろう。次の日にまた、中断した所から捜査の再開をするのだ!!

コンティニューで捜査再開だ!!



⬅〝ちくわけいぶ。あなたのおかえりを おまちしておりました〟か。うーん、待たれるってのは、うれしいねえ。

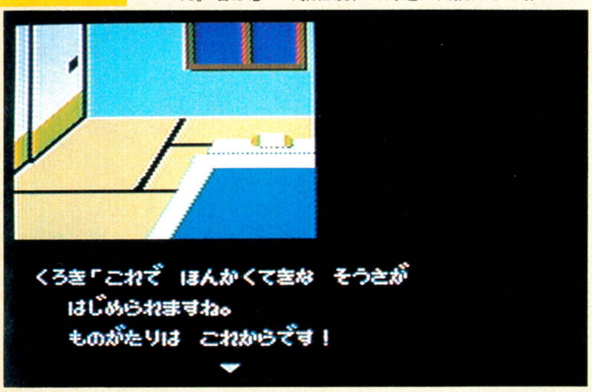
高田旅館に行くっ!!



⬆被害者が泊まっていた旅館を、ついにつきとめた。５日前から行方不明。部屋もそのままになっている……。

そして事件は

ついに身元が判明。なんと、北海道からの旅行者だったのだ。君は急いで旅仕度、北海道に出張だぜっ!!

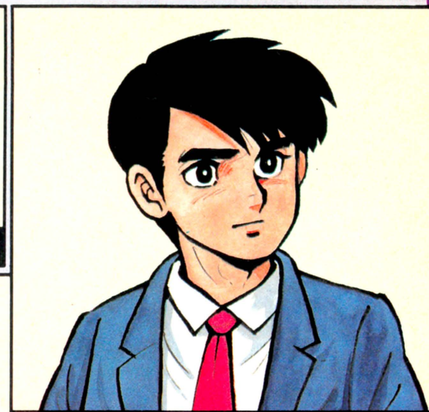


北海道へっ!!



これが重要な登場人物たちだっ!!

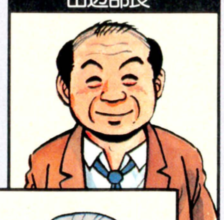

中山めぐみ


主人公 猿渡俊介

釧路署の刑事。北海道で君の部下となって働いてくれる。少しガンコ者だが、ひょうきんな所もある青年だ。


増田文吉


増田たえ


山辺部長


高野さん


ルブラン店員

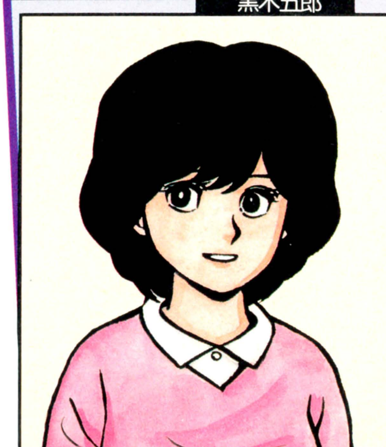

ルナ


飯島幸男


黒木五郎


アケミ


ゲンさん


ヒロイン 野村真紀子

摩周湖で出会う女性。19歳。このゲームのヒロインだ。幼なじみの中山めぐみといっしょに、北海道を旅行していたのだが……。


白木雄九郎

『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』の登場人物は約50人。重要な登場人物だけでも、30人近くはいる。人間関係をマスターすることが、事件解決の第一歩だ。今回はとりあえずイラストだけだけど、次回は写真入り詳細レポートで迫るぜ!!

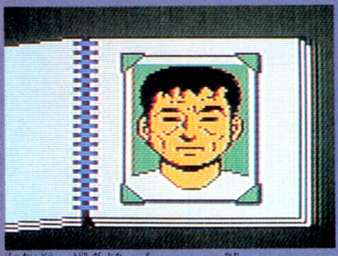


◆『オホーツクに消ゆ』に登場する人物の9分の8はアニメーションするというのが、もっぱらのウワサだ。とにかく出てくる人のほとんどが、どこかしら動いているらしい。ちなみにこれは、主人公シュンの連続カットだ!!

『オホーツクに消ゆ』の舞台は
北海道だぜっ!!

と東京湾晴海が発端となった殺人事件は、やがて雄大な北海道へと連鎖していくことになるのだ。君はゲームの大半、約11分の10をこの北海道での捜査にあてなくてはならない。今のうちに土地カンをやしなっておくべし！

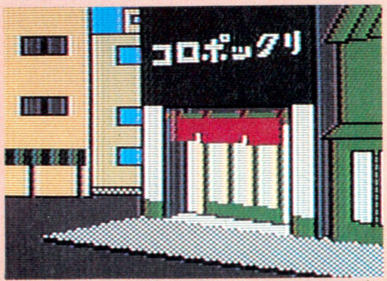
被害者1 増田文吉



北海道の緑ヶ丘に住んでいた彼が、なぜ東京まで出かけていって、殺されなければならなかったのか。そこに事件の鍵がある……。

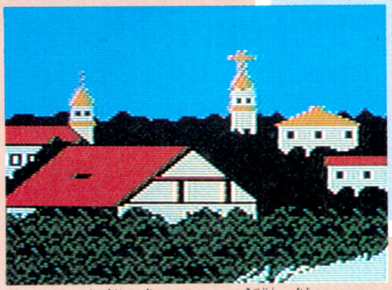


札幌



歓楽街"すすきの"のある街。また、北海道の表玄関、千歳空港と密接につながった街でもある。このゲームでも重要な役割りを持っているぞ。

函館



オホーツク一帯で起こっていた殺人の波が、ある日突然函館にっ!! ゲームの中盤には、君もここを訪ずれる。

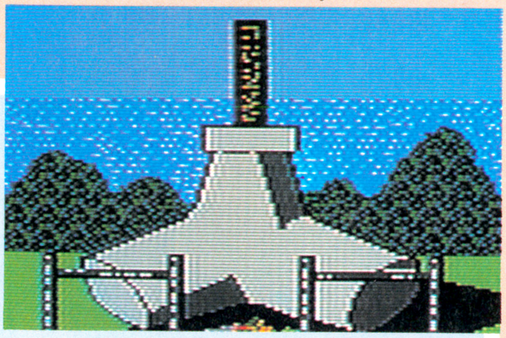


緊急速報



紋別

山の展望台から見るオホーツクは、限りなく美しい。しかし、この街にも陰惨な過去が隠されていたのだ……。

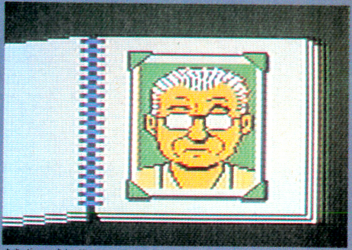


北浜

網走の南10キロのところにある浜辺。静かな町にも、やがて殺人事件の波が押し寄せていく……。



被害者2 飯島幸男

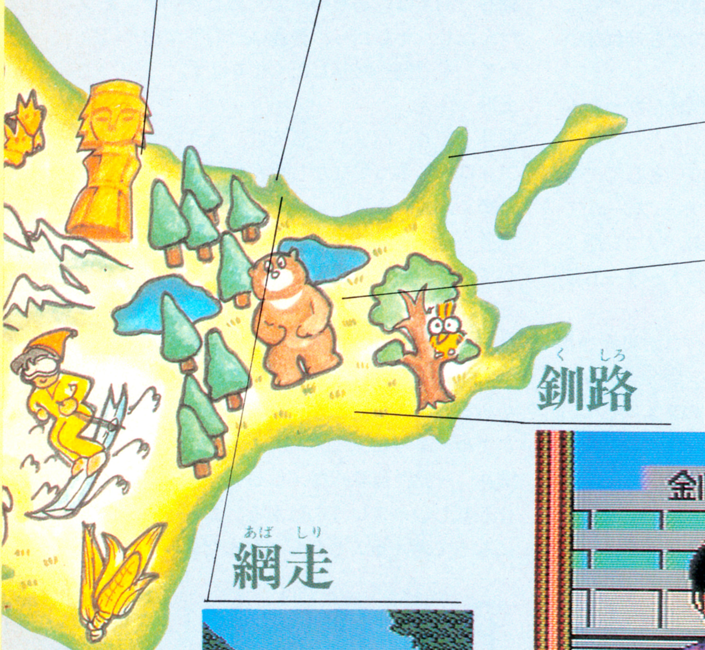


増田の足取りをたどっていくと、いつの間にか彼も殺されてしまっていた……。増田の死と飯島の死には、何らかの関係があるのか。

知床



ウトロの街。知床五湖への入り口だが、知床五湖へは車しか通行の便がない。しかし、犯人は……。



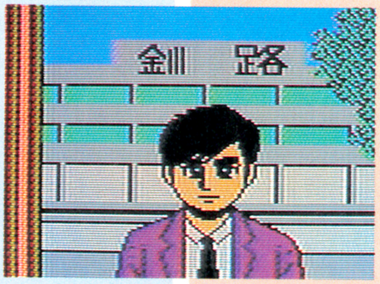
摩周湖



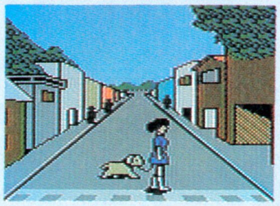
霧の摩周湖には、2人連れの若い女性がたたずんでいた……。「あの一、何か事件ですか？」
「ええ、ちょっと……」

釧路

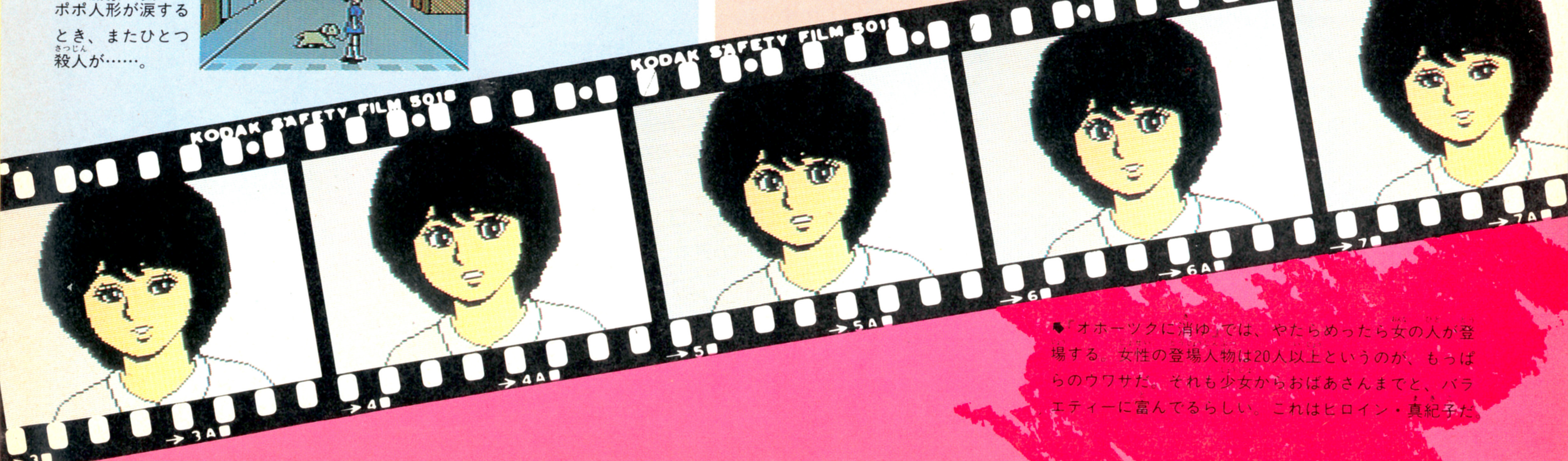
シュンが勤めている釧路署のある街。このゲームの拠点でもある。道内の捜査はここでスタートだ。



網走



ニポポ人形は網走刑務所の名産。ニポポ人形が涙するとき、またひとつ殺人が……。



◆『オホーツクに消ゆ』では、やたらめったら女の人が登場する。女性の登場人物は20人以上というのが、もっぱらのウワサだ。それも少女からおばあさんまでと、バラエティーに富んでるらしい。これはヒロイン・真紀子だ。

特別企画

作者・堀井雄二に激聞きインタビュー

オホーツクに消ゆ　開発秘話っ!!

No.1

スターシナリオライター堀井雄二は、どのようにして『北海道連鎖殺人　オホーツクに消ゆ』を作ったのか!?　ヒットゲームを生み出すコツは何なのか!?　ファミコンファン必読の堀井雄二独占インタビュー。聞き手は『オホーツク』のBGMを手掛けたゲヱセン上野だ。

『北連オホーツクに消ゆ』はパソコンから始まった!!

ゲヱセン上野　こんばんわー!!

堀井雄二　やあ、元気？

上野　元気って、１週間くらい前に会ったばっかじゃないですか、センセー。

堀井　ははは、それもそーだね。

上野　それで、まあ、その、いきなりトートツなんですが、ファミコン版「オホーツクに消ゆ」について、読者のみなさまにお話をしてあげていただきたいのですけれども。

堀井　うーん、なんか漠然とした質問だなあ。



上の写真が、パソコン版「オホーツク」の写真。「オホーツク」の輝ける歴史はここから始まったのであるっ!!

ちょうど、「ドラクエⅠ」のデバッグが終わって一段落ついた頃……去年の２月くらいかなあ、突然ログイン編集部のＳさんから電話がかかってきて、「『オホーツク』のファミコン版を作らないか？」っていうんだよね。

上野　よくあるパターンですねー。

堀井　うん。それで、以前作ったパソコン用のシナリオもあるし、「ポートピア連続殺人事件」以降、ファミコンのアドベンチャーゲームで、これといったものもなかったし、どうしようかな、と思ったわけ。

上野　ほうほう。

堀井　それ以後も、Ｓさんからちょくちょく電話がかかってきて催促するもんだから、じゃあ、やろうっ!!　てことになったんだよ。

上野　そっかー、そんなに昔のことだったんですかー。そのときに気づいてればなー、うちにまで火の粉が飛んで来なかったのかも知れないなー……。

堀井　気づいてても、あんまり関係なかったんじゃない？

上野　やっぱり？　ま、それはいいとしてですね、こうして、ファミコン版「オホーツク」ができ上がってみると、オリジナルのパソコン版より、ちょっというか、だいぶストーリーも変わっちゃいましたよねえ。

堀井　そう、それなんだけど、作り始めるときはさっきもいったけど、パソコン版のシナリオがあったから、ストーリーはそのままにしておいて、リアクションなんかをファミコンユーザー向けに見直す、という方針でシナリオを練り直していくことになったわけ。

上野　ファミコンユーザー向け、ですか？

堀井　そうそう。「ポートピア」はやった？

上野　えっとですねー、最初のほうの屋敷とか取り調べ室とか行けるところをグルグル回ってたんですが、なんか、わけわかんなくなっちゃったんで、やめてしまいました。すみません。あきらめが早いんです、私……。

堀井　そうかー。うーん、ボクも少し難しいかな？　とは思ったんだ。で、つまり何がいいたいかというと、パソコンユーザーとファミコンユーザーの層って違うみたいなんだね。パソコンユーザーっていうのはアドベンチャーゲームがどんなものかを完全に理解しているんだよ。でも、ファミコンユーザーでアドベンチャーを知っている人は皆無に近い！「ポートピア」の当時はね。

上野　そりゃ、そーですねぇ。はい。

堀井　で、そういうことも考えて、「オホーツク」ではもう少し親切にしてあげようっ!!　と。

上野　う——ん？？　親切っていうのは、当たり前ですけど簡単というのとは意味が違いますよねー。

堀井　例えば、ある場所で、ある手がかりをつかんだ!!　そしたら、普通はその手がかりについて、すぐ調べたりしたくなるはず。

上野　ええ。

堀井　でも、パソコン版では、そういう状況をフォローしきってなかったんだ。

上野　ええ、ええ。

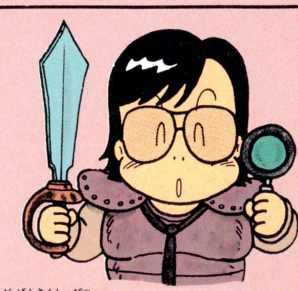
堀井　そういうユーザーのやりそうなことをすべてフォローするのが、大切だと思うわけ。

上野　私もパソコンのアドベンチャーやっててたまに頭にくるんですよ。「ここではできません」とか、「ダメです」とか、いまだにそーゆーのがある。できないことをやらせないで欲しいですよね、まったく!!

堀井　一見、無意味なメッセージでも、何か変化が欲しいっていうのはある。ユーザーの立場になって考えることが必要なんだよ。

PROFILE

堀井雄二



職業、漫画原作執筆&フリーライター。しかし4年前、パソコンで『ポートピア連続殺人事件』を発表するのをきっかけに、ゲームシナリオライターとしての活動も開始。代表作『ドラゴンクエスト』、『軽井沢誘拐案内』など。

『北連オホーツクに消ゆ』のシナリオメイキング裏話!?

上野　話は20分の１世紀くらいタイムスリップしますが、いっちばん最初、パソコン版の『オホーツク』を作る前に北海道へ取材旅行に行ってますよね、堀井さん。

堀井　ああ、えーっ!!　もう５年も経つのかあ。

上野　５年ですよー、５年!!　やですねー。意味ありませんけど。

堀井　そのときも、Ｓさんからの提案で、アドベンチャーゲームを作らないか？　ってことだったんだよ……ね、確か。

上野　それで北海道に？

堀井　いや、すぐってわけじゃなくて、東京にいるうちから、だいたいのアウトラインは決まっていたから、頭の中で、６割くらいを作ってたんだよね。その確認と、ストーリーをふくらませるっていう意味も含めて、北海道に行ったわけ。

上野　いいですねー、カニとか食べたんですか、やっぱり。

堀井　そう、他にもいろいろ食べたけど、やっぱりカニだね。同行したＳさんが、すごいカニ好きでねー。

上野　ええ、よく知ってます!!

堀井　死ぬほど食べさせられたっ!!

上野　いーなー。でも、カニミソとカニ刺しは嫌いだな。なまもの苦手なんですよね、私。

堀井　でも、このインタビュー、ちょっとわざとらしいんじゃない？

上野　？

堀井　パソコン版のプログラム作ったのゲエセンじゃん（編集部注：そう、なにを隠そう、パソコン版の『オホーツクに消ゆ』は、ゲエセン上野の手によってプログラムされたのだ!!）。

上野　でもでもー、私は北海道には連れてってもらってませんもん。もっとも、私がプログラムするって決まったのは、堀井さんたちが帰ってきて、しばらくたってからでしたけどね。

堀井　それにしても、あの頃はゲエセンも若かったよなー。

上野　堀井さんも……やめましょ、そーゆー話。なんか哀しくなりそーですから、私が。えーと、話を戻しますけど、ゲーム１本作るのにわざわざロケハンするって、かなり画期的ですよね。

堀井　それに、その頃の日本のアドベンチャーゲームは、みんなストーリーが苦しかったんだよ。進行上、全然意味のないところで全然意味のないことをしないと終わらないとかね。ほとんど言葉探しのようなアドベンチャーばかりだった。

上野　どーしよーもないのが、たくさんありましたからねー。

堀井　ボクも、そーゆうゲームが面白いとは、どうしても思えなかった。それで、純粋にストーリーが楽しめるアドベンチャーが作ってみたかったんだ。Ｓさんからロケハンの誘いがあったのがちょうどそのときだったから、のっちゃったんだよね。

上野　考えてみたら、学校の遠足とか、社員旅行とかですら、下見しに行きますもんねえ。それとはちょっと違うか……。

堀井　なんか違う気もするなあ。

上野　え、それで、東京に戻ってきてからは、どーいう作業になったんですか？

堀井　まず、Ｓさんとボクで、ストーリーの洗い直し、この時点で全体の流れはほとんど完成しちゃったんだよ。ちょっとした小説なんかだったら、すぐにでも書けちゃったんじゃないかなあ。これが、いわゆる第１稿だね。

上野　あ、それ捨ててなければ、まだうちにもあります!!

堀井　で、もう、その頃にはコマンド入力は選択式にしようっ!!って決まっていたから、今度は第１稿をもとに細いリアクションや、フラグの立てかたを指定していく。これが第２稿。この時点でシナリオは第１稿の何十倍にもふくれ上がった。

上野　登場人物ひとりひとりのセリフを全部考えなくちゃいけませんからね。映画でいう台本のようなもんですよね。

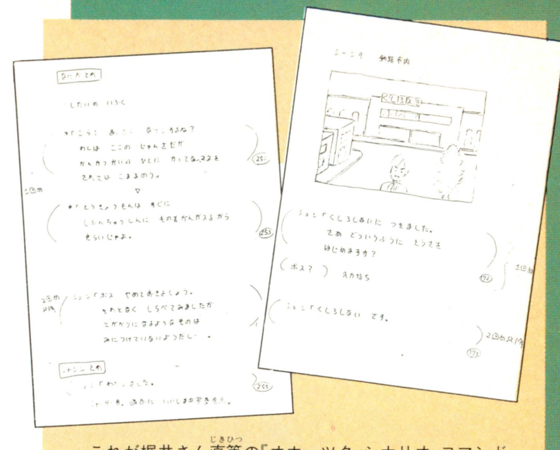
堀井　ボクの作業としては、とりあえずここまでだろうね。あとはこのシナリオを見てプログラムを作っていくプログラマーの仕事だから。

上野　あとは何にもしないんですか？　堀井さんは。

堀井　いやあ、細かいところでシナリオ上の問題がいろいろ出てくるから、その都度修正していくよ。

上野　ふうん……。で、まあ、それはパソコン版の話ですよねえ。今回のファミコン版は、そのシナリオを全体に書き換えていったんですよね。

堀井　そうだね。でも、やってみると結構大変なんだよ。欲がでてくるからね。



これが堀井さん直筆の「オホーツク」シナリオ。コマンド、リアクションなどが細部に至るまで書き記されている。

上野　欲というと？

堀井　うん。結局ファミコン版は、パソコン版のリメイクということなんだけど、ボク自身の気持ちとしてはリメイクというのがいやでね。パソコン版当時から４年とちょっとたってるわけだし、ボク自身のゲームに対する考えかたも変わったし、パソコン版のストーリーそのままは、やめたかったわけ。

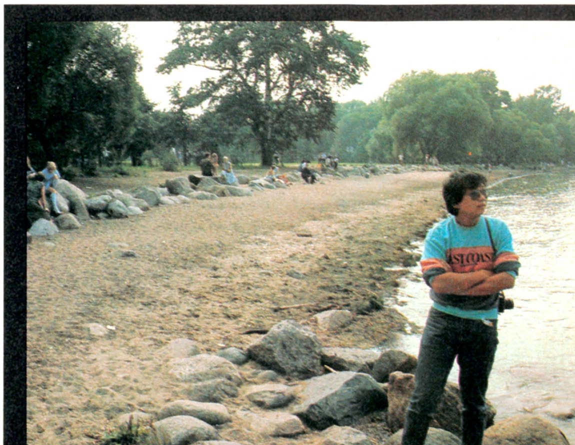
上野　じゃあ、全然別のシナリオになっちゃったんですか？

堀井　そうだね、全体の３分の２は書き直したよ。作っていくうちにそうなっちゃったんだ。具体的にいうと、ヒロイン真紀子が登場する摩周湖のあたりから、書き直したのかな。

上野　中山めぐみという新しい設定の人物も登場しますよね。

堀井　うん、ストーリーの都合で、どうしても真紀子の友だちが欲しくなったから。

　おおおーっと、いいところで誌面が尽きてしまいましたねえっ、てなわけで続きは次号だ!!



北海道で綿密なシナリオハンティングを行う堀井さん。ここでの成果が「オホーツク」に反映されるとあって、普段にも増して真剣なまなざし!!

以下、激動の次号を待てっ!!

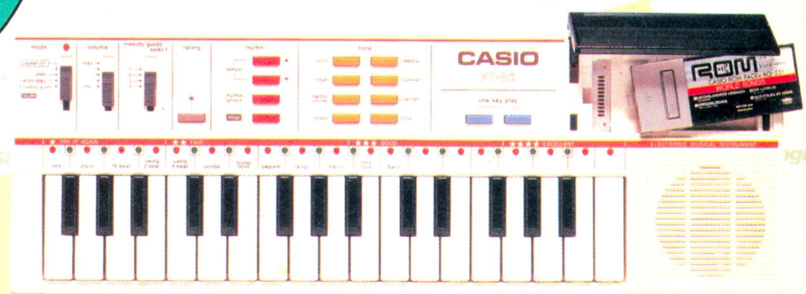
※『ドラゴンクエストができるまで・後編』は、編集部の都合により14号に掲載いたします。ご迷惑をおかけしています。

Let's Gangu

レッツ玩具

キーボードで遊ぶ〜んの巻

音楽を聴くのが大好きで、「もっともっと!!」って叫んでもまだ足りなくて、とうとう自分でつくりだしちゃう。今週は、そんな機関車にも似た君たちのコーフンをぶつけるための最高世界一のキーボードたちを紹介しよう。



弾けますと〜んPT-82　12800円

⬆ファミコンのカートリッジですっかり有名なROM。力仕事はダメだけど記憶力にはちょいと自慢のこいつは、音楽界にも進出してメロディーやコードを記憶しまくっている。そゆー機能がこのマシンにはついているのね。



メロピックPT-10　5500円

⬅このキーボードの特徴は"安い"ということ。5500円っていったら、あーた、高めのカートリッジと同じ値段ではないですか。クソゲーを買うよりはずっとお得。クソゲーを買わないためには、ファミ通で情報あつめ、ね。

安いやつ

お手軽サンプリング



サンプルトーンSK-1　16000円

⬇街を駆けぬけるウワサでは100万台売れたとかなんとかいうSK-1。あこがれの彼女の声やクシャミ、歯ぎしりや屁、腹つづみの音に音階をつけられるサンプリング機能。これが16000円で手にはいっちゃうんだからねえ。



サンプルトーンSK-8　24800円

⬆となりのSK-1をもちっと高級にしたやつがSK-8だ。サンプリングは4音色に増えて、メロディーをガイドしてくれるROMもついた。オプションのROMパックライブラリーを買えば、演歌もビートルズも楽勝で弾けるぞ。





ドラム野郎

カシオトーンMT-520　45000円

⬆おいらはドラマーだといってきかないわがままな君には、MT-520をおすすめしよう。こいつには8個の黄色くて美しいドラムパッドがついていて、それを指でたたけばポコポコドンといつでも嵐を呼べちゃうのである。

オプション
SS-1
5500円

⬆で、上のMT-520に接続するとたまらないのが、この電子スティック。振ったり、なにかをたたいたりすると、PCM音源のドラム音声がバボーンと鳴り響いちゃうのである。こーゆーヘンな機械って、なんかソソルよね。

安いけどシンセだ



SDサウンドコンポーザー
HT-3000　89000円

⬅安いの買ってもどーせ飽きちゃうから、なんてやりもしないうちからつい考えちゃう人には、音がビシッとつくれるHT-3000がいいです。SD音源とかゆーやつの採用で音はスゴイ綺麗。RAMカードで自分の演奏に酔うこともできるぞ。

16ビットの本格派

デジタルサンプリング
シンセサイザー
FZ-1　298000円

➡拡張時2Mバイトの大容量メモリ。2HD・フロッピーディスクドライブとまあ、まるでパソコンのような謳い文句のキーボード。SK-1とおなじサンプリングという言葉をつかっても、こっちは生みたいな音がでちゃうのだ。値段以上の実力だぞ。



■番長とのファミジョキ決戦で大敗っ!! 家を取られてしまった吉田くんは、利瀬戸竜に頼み込んだが……!!



前号まで

吉田くんはアコガレの番台菜夢子ちゃんと大接近。放課後いっしょにファミジョキで遊んでいたが、番長たちにジャマされる。仕方なく番長とファミジョキ決戦をしたのだが、むなしく惨敗。家を取られてしまった。

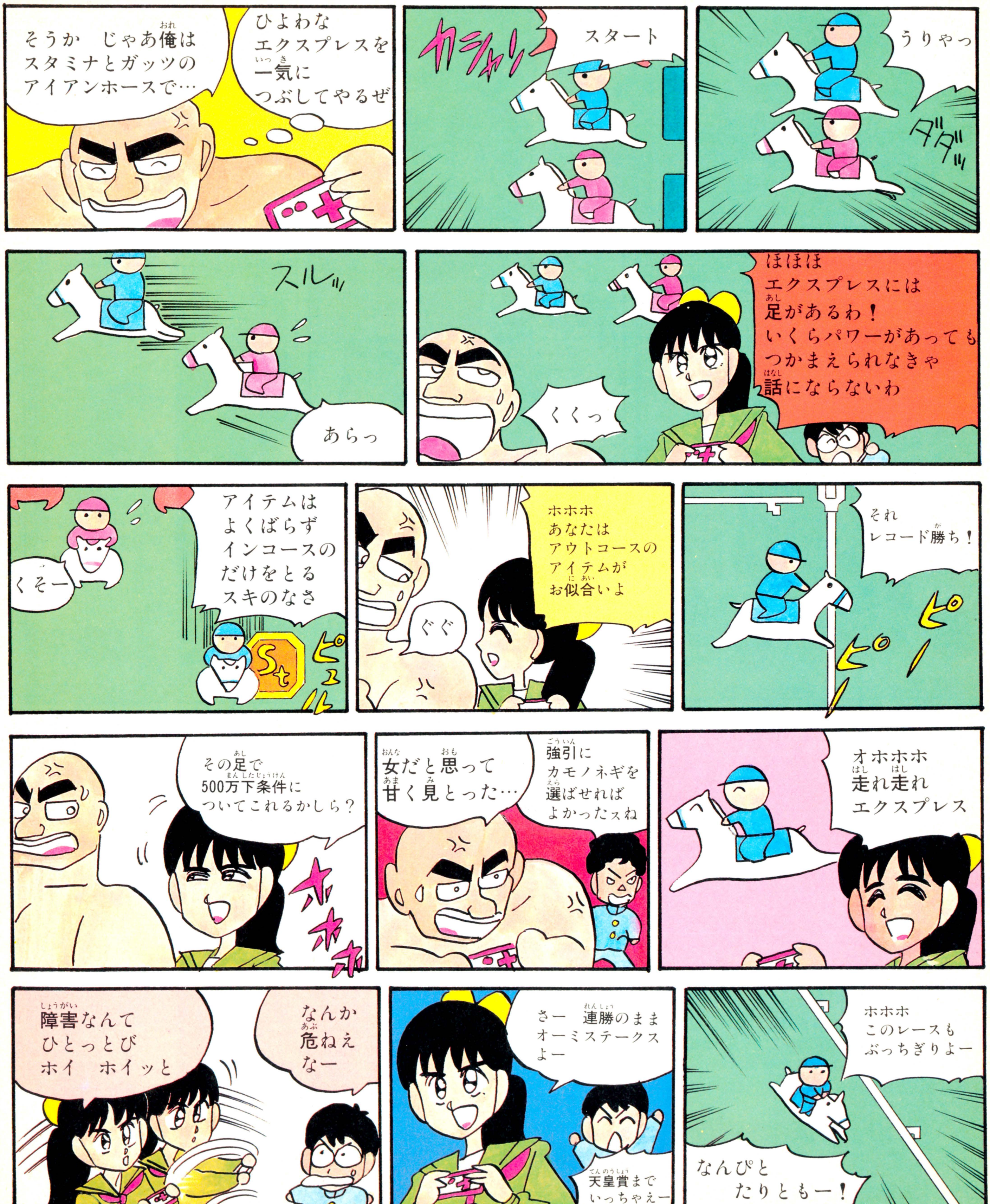




利瀬戸竜 ニヒルなファミコン名手。ゲームは下手なのだが、いろんな技を使って勝つのが得意。



吉田勝因 ファミコンを持ってるだけの理由で、いつも番長に自分の家を使われている。



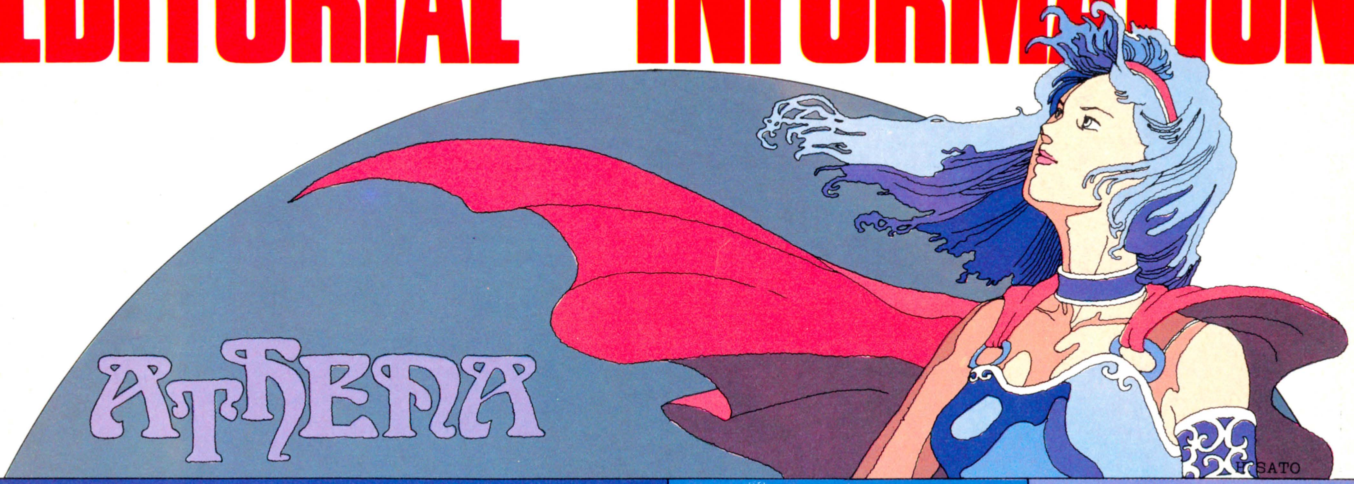


利瀬戸竜は番長を倒して、吉田くんのピンチを救うことができるかっ!?

大波乱必至の次号を待てっ!!

次号へコンティニュー

EDITORIAL INFORMATION



ファミ通特製のディスクレーベルが、みなさんから評判をいただいているようだ!!

ディスクを書き換えたときに、シールはもらえるんだけど、外側の紙は、まえのゲームのやつでガマンしなきゃなんなかった。それが、どーにもガマンできないってんで考え出されたのが、このディスクレーベルだったってわけ。せいぜい利用してやってくださいよね。便利だよ。

次号予告

超先取り次号予告のお時間だ。さてファミ通第13号では、あのナムコの新作『ファミリーボクシング』をはじめ、最新ゲームを徹底解剖してしまうのだ！　しかもしかも、別冊付録がふたつも付いちゃう!!

ゲーム別さくいん

愛戦士ニコル	106, 107
アテナ	40～43
アルゴスの戦士	108～111
インドラの光	103
エルナークの財宝	102
オホーツクに消ゆ	130～137
グーニーズ2	120
グリーンベレー	12,13,114～116
月風魔伝	96
ゴルフUSコース	102
新宿中央公園殺人事件	14,15
スーパーマン	102
スマッシュピンポン	100
ゾイド	103
タッチ	121
つっぱり大相撲	98
所さんのまもるもせめるも	48,49
ドラゴンスレイヤーⅣ	32～35
南国指令!! SPY VS SPY	119
熱血硬派くにおくん	118
Bugってハニー	28～31
ファミリースタジアム	117,121
ファミリーボクシング	16～21
ブービーキッズ	44～47
プロゴルファー猿	22～27
ヘクター	101
ヘラクレスの栄光	36～39
北斗の拳2	112,113
冒険浪漫	99
魔界島	118,120
マッピーランド	122
ムーンボールマジック	97
迷宮寺院ダババ	付録
モンティのドキドキ大脱走	102
リンクの冒険	122
レリクス暗黒要塞	119
ロスト ワード オブ ジェニー	120

スタッフ

発行人			塚本慶一郎
編集人兼編集長			小島　文隆
副編集長			塩崎　剛三
編集スタッフ		水野　震治	藪　晩彦
	河野真太郎	加川　良	金井　哲夫
	田中富美子	樹村　頼子	新井　創士
	浜村　弘一	伊東　みか	高橋久美子
	金田一　健	金矢八十男	石井理恵子
	小畠　千栄	川村　篤	入澤　貴志
	下山　牧子	渡辺　妙子	宮地　千里
	大塚由利子	鈴木　弘明	
制作スタッフ		山田　康幸	本間　智嗣
	荒井　清和	田宮　朋子	佐藤　英人
校正			唐木　緑
フォトグラフ		水科　人士	八木沢芳彦
編集協力		上野　利幸	由井　香織
	田辺　達也	山口　裕生	伊藤　雅敏
	船田　巧	山口　英夫	鈴木　弘明
	加藤　彰洋	田中　芳洋	森岡　憲一
	小池　善之	森下万里子	土方　幸和
	深山かおり	篠　泰樹	林　大紋
	可徳　剛	都竹　喜寛	田尻　智
	青柳　昌行	藤木　清輝	石埜三千穂
	高橋　義信	渋谷　洋一	二木　康夫
	河合　歩	とみさわ昭仁	宮田　英明
制作協力		三輪　悦子	NEXT
	ぐるーぷばあめ	今井　邦孝	浜崎千英子
	前田実穂子	刑部　仁	山口　志乃
	佐野　哲次	大野　聡	admix
	加藤　栄子	金子　隆	河奈　佳子
	出浦美佐子	あっぱら松本	富田　英明
	清水　正昭	阿曽　均	佐藤　多華
	小森　ネコ	高橋　義昭	
アメリカ駐在			トム・ランドルフ
イラスト		荒井　清和	もろが　卓
	桜玉吉(CEP)	牧野　伸康	丸山　傑規
	横山　宏	片山まさゆき	葛西ひとみ

情報電話の案内

ファミコン通信編集部がおとどけする、最新裏ワザ情報電話なのだ。とっておきの裏情報をいちはやくお知らせするっ!! ただし、まちがい電話は気をつけようね。

03・236・8350

本誌の内容へのご質問は、祝・祭日をのぞく毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までの間に☎03・406・7166まで。

おたよりのあて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「○○○」係

第13号は6/12 第2金曜日 発売です。

予価 320円



好評発売中
聖剣
サイコカリバー
WAVE JACK
ディスクシステム用ソフト
シリーズ第三弾
IMA-MAJ
魔獣の森伝説
アドベンチャー・ロールプレイングゲーム
キミが旅立つとき
今、再び伝説が甦る!!
聖騎士によって幻界に封じ込められていた
魔獣たちがよみがえり、
平和な国アース・ムーラルをおそった。
勇者トール・ロアよ、急げ!
聖剣をふりかざし、
全滅の危機から人びとを救うのだ!
感動の
ドラゴラ改心シーンだ!!
▲主人公がドラゴラとの戦いに勝利をおさめると、ドラゴラは美しい心にもどり、主人公を背に乗せて次のエリアへつれていってくれる。
◀頭上注意!断崖絶壁では上から岩が。
◀まずはトレーニングステージ。
▶ポポを助けて防御はばっちり。
●イラストはキャラクターカードからのものです。
▲行く手をふさぐブロワズル!
▶極寒の氷の世界は気をつけろ。
▲広大な3層の大地下迷路。
▲星空の小道のパラレルワールド。
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
●ディスクシステム用ソフト1枚
●カセットテープ
●取扱い説明書
●イラストブック
●キャラクターカード
希望小売価格
4,900円
テーマソング:ポピンズ
"聖剣サイコカリバー/魔獣の森伝説"テーマソング、"春の街はアドベンチャー"は、CBSソニーより好評発売中!
電話でポピンズの声が聞けるぞ!キミもかけてね。
〔ウェーブジャック情報センター〕●ダイヤルは正しくまわしてね。
札幌011-731-1111 名古屋052-914-2000 広島082-246-9999
東京 03-342-9191 大 阪 06-468-9999 福岡092-781-7000
横浜045-252-0000 泉佐野0724-62-9999
●大好評のウェーブジャックニュースは、全国小売店または百貨店でもらえます。
IMAGINEER CO., LTD.
制作・発売元 イマジニア株式会社
〒160 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル内郵便局私書箱5024号
お客さまお問い合わせ専用電話 ☎03-343-8900
このソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト書き換え機(ディスクライター)では販売いたしておりません。
※発売日が変更になった事をお詫びいたします。



スマッシュピンポン™



夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスク システム

ディスクライターでの書き換えは、6月14日からです。
ディスクカードにNINTENDOと刻印のあるものに限ります。

FMC-PPN 片面ソフト
希望小売価格 2,500円
5月31日発売
© 1987 Nintendo／KONAMI

ファミコン通信 12

昭和62年6月12日発行 第2巻 第12号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・7166(編集部)

6/12
特別定価300円

Printed in Japan 凸版印刷

T4912625206308

雑誌 26252―6/12